

DUPLA
DVD
FILM MELLÉKLETTEL

FRENETIKUS FILMVÍGJÁTÉK A DVD-N!

GAMER

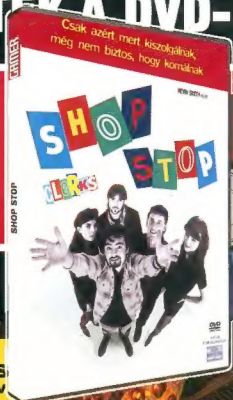
PC JÁTEKMAGAZIN



ARTHUR
KIRÁLY

3

OLDALAS
NEMLEPROV
KÉT OLDALON!



A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hányozza ki az elírásait!

DOOM 3™

ARMIES OF EXIGO
RICHARD BURNS RALLY
WARHAMMER 40K:
DAWN OF WAR
THE SIMS 2
SILENT HILL 4

IT'S COMING FOR YOU

7 JÁTSZHATÓ DEMÓ: XPAND RALLY • WORMS FORTS: UNDER SIEGE

TELJES JÁTÉK: STEEL PANTHERS WORLD AT WAR

15 MOZIÉLŐZETES: THE SHARK TALES • BATMAN BEGINS • THE FORGOTTEN • THE GRUDGE

2004 / 09



Station

2004/1. szám június Ár

16 oldal színes melléklettel

WAY OF THE SAMURAI 2



Ismét ballag a katana! Az egy mesterdóféz visszátér a XIX. századi Japánba, és nem kizárólag gyomorrontás esetén hany kardéire.

RAINBOW SIX 3



Tom Clancy kommandói megmentik Amerikát egy újabb olajválságtól (vagy nem – ez majd eldől, mint a terroristák). A DVD-n bepillantunk a világra is!

500

TELJES JÁTÉK VÁR GAZD
ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

100-100 db ANIMUS

MORTAL KOMBAT: DECEPT

METAL GEAR: SNAKE EAT

TONY HAWK

UNDERGROUND

PRINCE OF PERSIA

NYERD MEG TE

VALAMELYIKET!

ONIMUSHA

HITMAN CONTRACTS

Az Isten tegyen a kopaszok közé! – szokták mondani. Nem kell ehhez Isten, elég lesz hozzá az Eidos is!



Mivel látszunk év végéig?
Hirdetjük a kiállításról!



Isten, elég lesz hozzá az Eidos is!

**A PlayStation2 játékosok magazinja,
két és fél órányi játékvideóval a dupla DVD-n
Keresd az újságárusoknál!**

Szeretnél 10 percre vadászpilóta lenni?

Nevezd a II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2004. Október 29-30-31-én Budapesten ismét megrendezi a Repülő Szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légi-harc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is! 2003. október végén nagy sikerrel rendeztük meg az I. Magyar Repülő Szimulátor bajnokságot. Idén jön a folytatás...

Mi is a feladat?

Két kategóriában fognak majd a küzdelmek zajlani. Nevezhatsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2:Forgotten Battles kategóriájában egy Messerschmitt Bf-109G2-es vadászgéppel. A cél, minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz.

Hogyan tudok jelentkezni?

Jelentkezni a www.virtualairshow.hu vagy a www.jetfly.hu oldalak alatt lehet, illetve a telefonon a 76/415-254 -es telefonszámon (ne ijedj meg, ha „Externet Internet” fog bejelentkezni, ezek mi vagyunk). A verseny nevezési díja 3000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a póldát („versenyruházatot”), a versenyről tudnivalókat, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD lemezen) és sok-sok ajándékot. A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 3000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! A tavalyi verseny (I. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság) legfiatalabb nevezője 7 éves volt, a legidősebb pedig túl volt a 40-en!

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió Forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó MiG-29-es századoknak és ami nem utolsó: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mind két kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző illetve a legjobb hivatásos vadászpilóta százada! A fődíj –természetesen idén is- három darab multimédiás számítógép lesz!

Szeretnék többet megtudni a versenyről!

Látogasd meg a verseny hivatalos honlapját a <http://www.virtualairshow.hu> cím alatt, vagy gyere el 2004. június 26-27-én Tatára, a Magyar Honvédség toborzó rendezvényére, ahol Szabó „Tópi” Zoltán százados MiG-29-es bemutató vadászpilóta dedikál. Itt kipróbálhatod a versenyen használatos programokat, akár jelentkezhet a versenyre is, illetve légiharcolhatsz MiG-29-es vadászpilótákkal!

A II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság támogatói: Gripen International, INTEL, Computer & Support, Microsoft, N-TEC, LG, Externet Internet, a GAMER PC játékmagazin, a Magyar PC Magazin és persze a JETfly.



GRIPEN



Microsoft



A HÓNAP JÁTÉKA



DOOM 3

A férfi fegyverét szorosan markolva a hangok irányába futott. Velőtrázó sikolyok, robbanások zaja és földöntúli üvöltések visszhangjai töltötték meg a levegőt. Aztán hirtelen minden elnémult, s újra csak egy-egy kiégett biztosíték sercegése törte meg a haljos csendet. Az eltűnő látogató léptei lelassultak, és még tett egy utolsó, tétova mozdulatot előre, hogy aztán a következő fordulóban végleg megállítsa az ideg-ire telepedő, jeges dermedtség. A rémület teljesen megbénította, elsőre fél sem tudta fogni, ami elé táruult. A látvány olyan sokkoló volt, hogy végtagjai nem engedelmesskedtek többé semmilyen utasításnak, csak érzéketlen rongyként lógtak tovább testéből. A vérrel mocskolt falak mentén ott hevert maga az iszonyat, ami öntudatát elborítva valósággal fojtogatta a katonát. Elméje csak egyetlen vészparancsot sivitott könyörtelenül agya utolsó, még józan gondolkodásra képes zugában: "el innen, el, minél messzebb!".

Főszerkesztő: Mocsory József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (illy@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelészerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovács Barnabás (korro@ipma.hu)
Szerkesztési asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broal@internet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szöveggel (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általam feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapidárgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetéstípusok: IPMA-Service Kft.
Czélnyi Zoltán, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Vég-helyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lap-terjesztő Rt. regionális részvényszerzőségei.

A GAMER MAGAZIN a havi száma 20000 példányban készül.

Gamer Magazin 2002. II. félév **MATESZ** által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőiútlevele a kiadónál:
IPMA-Service Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkezelésűknek és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapestre a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.
A közölt cikkek fordítása, utánnomása, sokszorosítása és adatrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.
ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachy dachy@ipma.hu Gonzales gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu Neuro neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu Oldman oldman@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu PPéter ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rgp.hu Lázl laz@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu Lord Lucas 2 lordlucas@matfia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu Pellus pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu B-Chrome bchrome@ipma.hu
Yvorl yvorl@hardwarec.hu Nagy Zoltán nagy@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu Sz se@ipma.hu PED fed@axelero.hu
Sz@by sz@ipma.hu Timman timman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

Játékdemók

Arena Wars, Gooka: The Mystery of Janatris, Myst IV: Revelation, Sherlock Holmes: The Silver Earring, Wildlife Park: Wild Creatures, Worms Forts: Under Siege, Xpand Rally



Rovatok

BioWare játékok, Call of Duty, Counter-Strike, Freegames, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, id Software, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Real-Time Crime, Retro Games, Stratégia, Unreal, Film, Híradatok, Programozás, Videószerkesztők, Vírusok



Jávitások

Battlefield Vietnam v1.1.14, Codename Panzers: Phase One v1.06 (Magyar), D-Day v2.14 (Magyar), Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.31



Meghajtó-programok

ATI Catalyst, DirectX 9.0c, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare

DVD TARTALOM

Sziasztok! Eljött hát az Idő! Szeptember van, ismét. Megint egy évvel öregebbek lettünk, de az is lehet, hogy csak én, szóval aggodalomra semmi ok. Mit is találhattok ebben a hónapban DVD mellékletünkön a tényleg kiváló film mellett: Elsősorban a múlt alkalmával lemaradt extra könyvtár tartalmát, na igen, meg kellett már olajozni ezt az öreg gépezetet... Ebben a hónapban a demó felhozatal viszonylag erőse sikeredett, azt hiszem elég, ha az alatt található három címet megnézzük, ráadásul most már a kalandjátékosok sem panaszkodhatnak, hiszen három remekbeszabott program is vár rájuk. Kicsiny szerkesztőségünkben kitört a Doom-láz, megint... Reméljük, a DVD-n található válogatás kielégíti a legnagyobb fanatikusokat is, irány az id rovat. Ennyi talán elég is lesz kedvesainálónak, a lényegét úgyis megtaláljátok a korongon.

LaWMaN

DVD ROM

- Jávitás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

A Worms sorozat egy újabb részével fog a közeljövőben az emberek idegeire menni, a Worms Forts: Under Siege-dzsel. Az eddig megszokott játékmennyiség bővült az erődtényezők építésének lehetőségével, mely stratégiai elemekkel dobja fel az amúgy is élvezetes játékmenetet. A különböző korok jellegzetes ruháiba öltöztetett kukacok hozzák a szokásos vidám hangulatot, a grafikai pedig az előző rész által is használt motor picit továbbfejlesztett példánya gondoskodik.



DVD ROM

- Jávitás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

XPAND RALLY

A Chaser feltúprozott grafikai motorját használó rally programból már láthatunk pár igen hatásos animációt. Most meggyőződhetünk arról, hogy a valóságban tényleg úgy fest a program, mint ahogy azt az animációkban már tapasztalhatunk. A demóban több kocsit és pályát is kipróbálhatunk. Sajnos az



íránthatóság nem sikerült a legtekélyesebbre, legalábbis billentyűzettel meg fogunk szenvedni a pályán maradásért, viszont a törésmódeli elsőrangú. Kíváncsi-an várjuk, milyen eredményeket tud majd elérni a Techland údvőskéje a nagy nevek árnyékában.

DVD ROM

- Jávitás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

ARENA WARS

Mikor betöltöttem az Aren Warst bizony igencsak meglepődtem, hiszen nagyjából egy hagyományos valósidejű stratégiai játékot kaptam. A következő pillanatban viszont rá kellett jönnöm, hogy sokkal inkább egy akciójátékkal állók szemben, hiszen elkezdődött egy Capture The Flag meccs, ahol a bázis és a pontszám adott, s abból gazdálkodva kell az ellenfél zászlóját megszerezni, sőt még powerupok is találhatók a pályán. Tulajdonképpen nem is lényeges, hogy mi is ez a program, a lényeg az, hogy remekül szórakoztam vele.



Shop-Stop



A '90-es évek függetlenfilmes-vonalából üstökösökként emelkedik ki két rendező: Quentin Tarantino és Kevin Smith. Bármilyen furcsa, kettejük közül talán Smith mondhatja szerencsésebbnek magát, hiszen neki már rögtön első nagyjátékfilmjével sikerült az áttörés: a Shop-Stop lenyűgözte a kritikusokat díjjal távozott a Cannes-i Filmfesztiválról és a Sundance-i muatról, majd szépen, lassan kultuszra tett szert. Jelenséggé vált. Nem kis szó ez egy mindössze 27000 dollárból, fekete-fehérben forgatott, csaknem végig egyetlen helyszínen játszódó vígjátéktól. Az 1994-ben még boltosként dolgozó Smith régi vágya,

hogy elkészítse nagyjátékfilmjét, nem ment pofonegyszerűen. Főnöke megengedte, hogy a boltban forgathasson, de kizárólag akkor, amikor a közértek éppen zárva tart - így a jelenetek felvételére csak az este órákban nyílt lehetőség. A hollywoodi mércével nézve neveltség, ám egy épeszű földi halandó számára soknak tűnő összeget a rendező félretett pénze mellett barátoktól és rokonoktól kuncsorogta össze. Meglepő módon még a nyersanyag és az egyéb járulékos költségek jelentették a legnagyobb kiadást, hanem a dalbetétek (pl. Alice in Chains, The Jesus Lizard, Bad Religion) jogainak megvásárlása. A film története egyszerűbb aligha lehetne: Dantét (Brian O'Halloran), a bolti eladót főnöke felhívja, hogy helyettesítsen a délutáni műszakban. A fiú érthető okokból nem örül különösebben, hogy újabb napot a New Jersey-beli Quick Shopban kell eltöltenie, de mindez még csak a bajok kezdete: nem elég, hogy barátjánévvel sem mennek a legjobban a dolgok, és a szomszéd videotéka, Randal (Jeff Anderson) is folyamatosan farásztja, az üzletbe furábbnál-furább alakok térnek be a nap folyamán. Van, akit felháborít, hogy a Quick Shopban is árulnak cigarettát és letáborozik a boltban, hogy elriassza a potenciális vevőket, míg egy öregúr pornóújságot kér a WC papír mellé...

Smith az évek során Woody Allenhez hasonlóan nem tudja otthagyni szülővárosát - míg az Annie Hall direktora állandóan a Nagy Alakban forgat, addig Smith számára elengedhetetlen helyszín New Jersey. A város-hoz fűződő trilógiájának első és talán legszemélyesebb darabja, a minimális vizuális eszköztárat bevető Shop-Stop kizárólag a dialógusokra épít, a rendező pedig láthatóan nem fog ki a poénokból: a filmben elhangzó "sztorizgatók" beszélgetések pontosan attól működnek annyira, mert még a legabszurdabb helyzetekben sem rugaszkodnak el teljesen a valóságtól. A forgalmazónak mégis meggyűlt a baja a korhatár-bizottsággal: bár a film egyáltalán nem tartalmaz erőszakos jeleneteket, nyelvezeté miatt eredetileg NC-17 besorolást kapott (csak 17 éven felülieknek). A Miramax stúdió azonban nem hagyta annyiban a dolgot: Alan M. Dershowitz ügyvédet és csapatát - ők védtek O.J. Simpsons is - bízta meg azzal, hogy harcolják ki az alacsonyabb korhatárt - Dershowitzék pedig természetesen ezúttal sem okoztak csalódást.

Megérté kiharcolni, hogy a film szélesebb közönséghez is eljuthasson, hiszen áttűtő sikerének köszönhetően Smith-nek lehetősége nyílt a trilógia másik két darabját is leforgatni: a már színesben, természetesen nagyobb költségvetéssel készített Shop-Show a cselekményt egy hatalmas bevásárlóközpontba helyez át, míg a Képtelen képregény című bizarr romantikus történet kálpát a zárt helyszínek világából. Az újabb és újabb műveket látva természetesen kezdtek kirajzolódní a rendező hamisítatlan kézzel: a Shop-Stopot követő négy alkotásban is feltűnik az állandó humorforrásnak számító Jay és Csendes/Néma Bob (utóbbit maga Smith alakítja), mint ahogy Star Wars-, képregény- és hokitalások nélkül sem úsznak meg.

Ugyan lehet azon vitatkozni, hogy az újabb és újabb művek elérik-e az áttűtő első felvonás színvonalát, ám kétségkívül hozzájárultak a Shop-Stop kultuszának kialakulásához. Dante és Randal Quick Shopbeli kalandjaiból egy évvel később egy TV sorozat terve is körvonalazódott, mely azonban nem aratott áttűtő sikert - nem így a 2000-ben készített, ám nálunk sajnos eddig be nem mutatott rajtfilmsorozat (!), melyben a szereplők hangja-it egytől-egyig a filmbeli színészek kölcsönzik. A mű DVD változata természetesen anamorf (1.85:1) képet kínál, a remek szövegek pedig tetszés szerint nézhetők angolul és magyarul (felirat ugyancsak választható). Egy vérbeli Smith-rajongó persze nem éri be annyival, hogy ezt a kiváló komédiát a nélkülözhetetlen "rongyos-ra", hogy a digitális formátumnak köszönhetően nem kell attól tartania, hogy minden egyes megtekintés után a minőség folyamatosan romlana. Nos, a lemez szá-mukra több érdekes extrát is kínál. A Soul Asylum Can't Even Tell című számához Kevin Smith rendezte meg a videoklipet, melynek cselekménye mi sem természetesebb, hogy a Shop-Stop hősei körül bonyolódik. A teljesen egészében törölt, illetve alternatív (azaz bővítt) jelenetek, valamint az egész műnek teljesen más szájízát kölcsönző, végül szerencsére dobozban maradt befejezés megtekintése is kíváncsi ajándék - főleg, mivel előtűt a rendező szűk-szávú nyilatkozatait is meghallgathatjuk.



Szalóky Bálint

Programok a turkálóban

DivX 5.2, HdsShow, Media Player 9, Media Player Classic 6.4.7.5, QuickTime 6.5, RadTools 1.6e, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/08/13), CD MP3 Burner v2.15, CloneCD 5.0.0.0 beta, CloneDVD 2.4.3.5, unCDCopy, Clipplex, FreeDVD codec, Power DVD, WinDVD 6, Commander 1.22, Far Manager v1.70b5, Free Commander, Total Commander 6.03a, Worksoft Navigator v0.985, FlashGet 1.60a, GetRight 5.1, ICQ Lite 4.1, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.16, SpyBot - Search And Destroy v1.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Edition v5.1.011, Zone Alarm Security Suit 15 Day Trial v5.1.011, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.01 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.91, XnView 1.70.4, CDex 1.51, Winamp 5.04, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.52, Power Toys XP, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.4.40725, TextPad 4.7.3, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRAR 3.40 beta 4 (Magyar)



Háttérképek

Doom 3, Immortal Cities: Children of The Nile, Knights of Honor, Nexus: The Jupiter Incident, Richard Burns Rally, Spellforce: Breath of Winter, The Sims 2, Zoo Empire



Mozifélezesek

Batman Begins, Christmas With The Kranks, Code 46, Ghost In The Shell: Innocence, Ju-On (The Grudge), Meet The Fockers, Saints And Soldiers, Saw, Shark Tale, Team America World Police, The Bourne Supremacy, The Forgotten, The Grudge, Wicker Park, Without A Paddle

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Warcraft III

Hello Mocsy!! Egy tévedésre szeretném felhívni a figyelmet. A mentőövben valaki megkérdezte tőled, hogy mikor lesz Act II és Act III a War.3 TFT. ork hadjáratához. Hát van hozzá!! Először nekem sem volt, aztán feltettem az 1.15-ös patch-et a Marco Polo-s DVD-ről. Ekkor hirtelen ott lettek. Az Act II arról szól, hogy megtudjuk, ki is az új ellenfél (direkt nem mondom ki a nevét). Az Act III pedig arról, hogy megöljük. Kiss János



Painkiller

Szervusz Mocsy! Én voltam nálad a Painkiller játékkal, amelyik nem indult a gépem, viszont nálatok simán ment. Továbbra sem tudtam megoldani a problémát, úgyhogy elvittem a gépemet a játék forgalmazójához (Automex), ahol 2 órát szenvedtek vele, mire sikerült rájönni, hogy mi a baj. Semmilyen virtuális meghajtó nem lehet a gépen. Nero Image drive, Clone CD, Daemon Tools stb. Nekem csak Nero volt, de az így beka-vart. Amit szintén nem jelez a gyártó, hogy a játékot a hármas CD-vel kell játszani. Stb. Még egyszer köszönöm a játékot nagyon király! Megpróbálók még mást is elnyerni Tőletek! Üdv: Tóth Zoltán

Ez a teória sem egészen pontos, nálunk is volt fonc virtuális meghajtó. Állítólag a gyári Painkillerek a Safecast védelem miatt nem indulnak el bizonyos gépeken. Az 1.3-as patch (a 2004/08-as DVD-n megtalál-



ható) állítólag orvosolja ezt a hibát az esetek többségében.

Kotor

Hello, Mocsy! Hálás lennék, ha tudnál segíteni nekem a Kotorban. Már ott vagyok a Buckalakók territóriumánál, de visszazavar a lézerágyúkhöz. Elméletileg HK beszél a Taszkenek bőfőgészhez hasonló nyelvét, de az ára annyira borsos, hogy sehogy sem tudom megvenni. Már próbáltam fenygetéssel is elvinni, de úgysem adta oda... Mit tegyek? Előre is köszi: Alfa

Fenygetéssel (Jedi elme trükk) csak az árat tudod csökkenteni nagyon jelentős mértékben. Azt javaslom, hogy menj el egy másik bolygóra (Khasyyyk, Manaan...), és ott szedjél össze annyi pénzt, hogy megvásárolhassd a robotot. A Yavin körül keringő úrátlomáson a mezei felszereléseket jóval drágábban el tudod adni, mint a többi bolygón.



Csákyán mindenki hátába! Elakadtam a Kotorban, már a Star Forge-ban vagyok a 2. szinten, ott, ahol a sok sötét jedi jön. Már egyet-kettőt lerendeztem, az még nem is volt nehéz. Aztán rám jöttek 4-en, meg még 2 katona küldte rám az áldást, és nem bírok velük, nekiesik az egész csapatommal az 1-ik dark jedinek (a csapatomba Jolee és Juhani tartozik), és amikor már a végét járja, nyom 1 death fieldet, és megöli vele Jolee-t az én életerőmmel meg leveszi a felét, hiába van benyomva a Force immune. Aztán én is próbálko-zom minden Erőhűléssel, de hiába, egyik sem hat rájuk!!

Eközben általában vagy levágják Juhanit, vagy megfojtják. Miután a csapatomból mindenki a földön fekszik, engem is vagy megfojtanak, vagy csak nem bírok 4 dark jedivel. Még a saját készí-tésű páncéljaim se érnek semmit, pajzsot hiába kapcsolok (a legjobb mandalorian pajzs), azt is 1

vágással elintézik, sőt még Ajunta Pall kardjával sem érek semmit, pedig van two weapon fightingom is. A karakterem már a Leviathanon erősebb volt, mint Malak (meg se tudott sebezni!!!!!!), mert már egyszer előlről kezdtem a játékot, miután megszereztem a 4. térképdarabot. És nem csaltam (mert nem működtek a csalások). Please HELP!!!!!! Raven voltam.

A Yavinon nagyon jó cuccok lehet szerezni, az ott található kristályokkal egészen jó fénykardokat lehet létrehozni. A Star Forge-on néha tényleg nagyon nehéz a továbbjutás, de ha az összes karakteredet ráállítod egy sötét jedire, csata előtt köz-jük vágsz néhány gránátot, okosan használod a karakterek képességeit felturbó-zó trükköket, akkor nem lehet gond. Az igaz-ság az, hogy nálam, a csapaton nem volt más Jedi, én HK 47-et vittem magammal, ő a távolból osztotta az áldást. Jó karakter még a vuki is, Bocca a kardjával iszonya-tos pusztítást tud végezni az ellenfél sorai-ban. Ha a force immunity nem jönne be, próbálkozz a force suppressionnel, lehet, hogy az beválik.

Runaway

Hello Gamer! Elakadtam a Runaway nevű játé-kban, és a segítségüket szeretném kérni. Joshuaának kellene vinnem a 10-es csavarulcsot, csak azt nem tudom, hogyan kellene kiszednem az itatóból. Nagyon jól jönne a segítség! Előre is köszi: MÁTE



Menj fel az emeletre (az itató fölé persze), állj ki az erkélyre, majd dobd ki a virágcs-repet az ablakon. Az pont az itatóba esik, a csavarulcsot ezután a bejárat előtt találod meg.

Morrowind

Hi Mocsy! Lenne egy-két kérdésem a Morrowind-dal kapcsolatban. A múltkor Mentőövben láttam

a képen egy boltot, ahol láthatólag Glass cuccokat árulnak. A kérdésem az lenne, hogy ez hol van?

Az nem bolt volt, hanem a Hlaalu és Tele-vanni kincseskamrák Vivechen (jó kis önkiszolgáló cucc). Egészen magas szintű zárnyitási és lopakodási képesség kell, hogy bejuss oda, de meglehetősen jó cuccok is vannak ott. Úvegpancélokat lehet venni, Ghostforce-ben vannak olyan üzletek, amelyek kifejezetten ezzel foglalkoznak.



És még valami: régebben volt a gépemem másikkal interaktív Morrowind térkép, ami sokkal jobb volt, mint az, amit ti fel szoktatok rakni, de le kellett formázni, és elveszett, ráadásul azt sem tudom már, honnan szereztem. Olyan fajta map volt, ami mutatta a Stilt Strider hajó és mágikus utakat is. Nem tudod, honnan lehet ezt letölteni? **Nem hallottam még arról, én csak azt a változatot ismerem, amelyik nálunk is volt a DVD-n.**



Ja, és Dagoth Urba be lehet jutni akkor, ha nem vittem végig a történetet? 41-es szintű Spellswor-dom van, és még csak a harmadik próbánál tartok, de úgy gondoltam, hogy mit nekem sztori, majd lenyomom én azt a Dagoth Ur-t, úgyis az a lényeg, nem? De sehogy sem tudok lejutni a Red Mountainbe.

Nem tudod lenyomni, kell hozzá két varázsfegyver, csak azokkal tudod megölni. A történetet átugorhatod, de ahhoz meg kell ölnöd Vivec istent, ami nem egyszerű feladat.

És még valami: lesz még Divayth Fyrnek szerepe a történetben, vagy nyugodtan kinyíráhatom (egy olyan páncélt csak nem hagyok ott...D)? Kérlek, válaszolj, mert fontos lenne (tudom, hogy mindenki ezt mondja de tényleg :D) Svindler **Amennyiben gonosz karaktert játszol, meglehetősen, de Daedric páncélt találsz is találás a játékban. Sokkal nagyobb élmény darabonként összeszedni a szettet...**

Broken Sword 2

Szia Mocsy! Király az újság, bár a teljes játékokat kissé hiányolom... Elakadtam a Broken Sword 2 legelején. Ott tartok, hogy szétnyomtam a pókot, felvettem néhány dolgot, eloltottam a tüzet, meg minden. Lementem az előszobába, ahol van egy kis asztalon egy telefon, meg van még 2 bezárt ajtó. Az a kérdésem, hogy hogy a fenébe juthatnék én át azon? Válaszodat előre is köszönöm! Kérlek, ha tudsz, mailben mihamarabb válaszolj. Über nagy tisztelettel: Joee



Az egyik fiókban találsz egy indián motívumokkal díszített cserépedényt. Törd össze, a belsejében találsz a kulcsot a bejáratnál ajtóhoz.

Baldur's Gate

Kérlek, segíts: a Baldur's Gate 1-ben nem találom az életmentő lötytyöket a chapter 7-ben a városba lépés után. Kérlek, küldj választ, mert „életet mentesz” vele. Köszönöm Chivwica (Bíró Gábor) **A mérget csak két fiola ellenméreggel tudod semlegesíteni, máskülönben 10 nap múlva meghalsz. Az egyik egy Marek nevű rosszfiúnál van, aki a Blushing Mermaid nevű kócerájában tartózkodik. A másik annál a rosszfiúnál lesz, aki megkeresett minket (Lothander), de ahhoz előbb meg kell csinálnod egy küldetést.**



SMS FAL

HELLÓ GAMER TEAM=) EGY KÉT KÉRDÉSEM LENNE. A STAR WARS GALAXIES KIEGE ÉS A TÖBBI SW JÁTEK (REPUBLIC C., BATTLEFIELD STB...

A Battlefield jön legkorábban, a legutolsó információk szerint szeptember 20-án kerül a boltokba. A Jump to Lightspeed valamikor az ősszel jön ki (október 26). A Republic Commandos-t elhalasztották jövőre...

OLVASTAM ÚJBOL A FCRY CIKKET ÉS SZERINTEM A FLAT CSAJA SEXMÁNIÁS V NEMTUD INRI.H LETH LIFTET"VEZETNI" ÉS MI A „CSIKLO"REPÜLÉS? A BRAZ VÁGJA LE A BAJSZÁTI

Braz nem vágja le a bajszát és tud írni :) Siklóernyőzés akart lenni a szó amúgy, de elrontotta.... :)

CSÁ MOCSIHOGYAN KELL A SOLDIERS-HEROES OF WORLD WAR 2-NEL JELSZÓKULCSOT MEGFEJTIEN?NAGYON SÜRG"SIKÖSZI DÁVID VAGYOK IRJ JELSZÓKULCS? Azt a gyári doboz belsejéből tudod csak. Boc, hogy nem tudok segíteni.

HI, LEGYSZI RAKJATOK BE AZ ÚJSÁGBA, HATHA EZ LESZ A HONAP LEGFARASZTOBB VICCE: MAR OLYAN MENŐ LETTEM A NYARON, HOGY A BARANYOK ENGENEM SZAMOLNAK AMIKOR LEFEKSEZEM. /BY ATLAS/

Túl rossz volt ahhoz, hogy kihagyjuk.

HANY PAJAS A DOOM 3,MERT MOST AZ 5-NEL VAGYOK?SONKA

25. Van még ne aggódni!

CSAK AZ EN DVDROL MARADT LE AZ EXTRA NEVU KONYVTAR VAGY MINDENKINEL EZ A HELYZET? Mindenkiérl. Irj a DVD szerkesztőnek (lawman@ipma.hu), segit.

HALI TUDOM HOGY SZANALMAS MEG MINDEN DE A MORROVINDBEN MERRE TALALHATO A KEMMES-TER HAZA MERT NEM TALALOM ÉS EZ GAZ. ELŐRE IS KÖSZÜDOVÖZLÖM A NYULAT.VJANOS

Mindenki volt egyszer kezdő. All szembe a folyóval, menj át a bal oldali hídon, kerül meg balról a rzhástóból, majd menj fel a házakhoz a második lépcsőn. Cassius háza a felső utcában lesz balra a sarkon. A neve ki van írva az ajtóra.

MOCY: TOCA 2 ES SOLDIERS 10 ALATT, AZ 9900? :J A HAVI ZSEBPENZEM 1500 FT. AKI TEHAT NEM DOLGOZIK (GAMEREK TÖBBSÉGE), AZ MIBŐL VE- GYEN JATEKOKAT??

Miből eszel, miből ruházkods, miből fejleszted a géped? Tudom jól, hogy sok pénz 10000 forint, de még mindig jóval tisztességesebb az az ár, mint 14-16 ezer forintot elkérni. A szoftverek kiadása kökémény üzlet, aki az új játékokkal akar játszani, annak ki kell fizetni a nyugati fizetésekhez igazított szoftver árakat. HYICSAK AZÉRT IROK MERT MEGVAN ADOOM3 ÉS OLTÁRI JO GAME LETTHA NEKTEK IS MEGLÉSZ VAGY MÁR MEGVAN MINÉLTÖBBET GAMEJATEK VELE MERT ORIÁSI.JC

Nyomjuk mi is, de már köztér infarktust kapunk, ezért pihenetjük :)

HELLO.A B. SZÁMNÁL VÉGRE SZÉP A CÍMLAPJA. ISTEN ALDJA LILYI A SÁRKÁNYTÉRTAZ A KÉRDÉSEM, HOGY NINCS E DOOM3DEMO ÉS HOGY MIKOR LESZ STALKER,MEG HOGY LESZ E HL2

A címlap nekünk is tetszett, ezért használtuk fel. Half-Life 2 hamarosan, állítólag szeptember elején jön, de én már csak akkor hiszem el, ha elindult a gépem. STALKER pontos megjelenéséről még nincs hír, szerintem október vagy november. Vagy nem...

Anglia

1. Championship Manager Season 03/04
2. The Sims Triple Deluxe
3. Soldiers: Heroes of World War II
4. Joint Operations: Typhoon Rising
5. Far Cry
6. CSI 2: Dark Motives
7. The Sims
8. Ground Control 2: Operation Exodus
9. Medal of Honor: Allied Assault Deluxe
10. Battlefield Vietnam

USA

1. The Sims Deluxe
2. Rise of Nations
3. FS 2004: A Century of Flight
4. Zoo Tycoon: Complete Collection
5. Halo: Combat Evolved
6. The Sims Mega Deluxe
7. Age of Mythology
8. The Sims: Superstar
9. Call of Duty
10. Far Cry

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. Yu-Gi-Oh Power of Chaos
3. The Sims: Unleashed
4. The Sims: Superstar
5. Te Sims: Makin' Magic
6. Rise of Nations
7. Monopoly 2003
8. The Sims: Vacation
9. CS: Condition Zero
10. The Sims: Hot Date

Fileplanet.com demóletöltés

1. Worms Forts Under Siege
2. Monster Garage
3. Soldier: Secret Wars
4. Myst IV: Revelation
5. Knights of the Temple: Infernal Crusade
6. Far Cry
7. 3D Striptease
8. Codename: Panzers multi
9. Unreal Tournament 2004
10. Halo

Amazon.com (elő)rendelés

1. Doom III
2. Half-Life 2
3. The Sims 2
4. Rome: Total War
5. FarCry
6. Championship Manager 5
7. Doom Collector's Edition
8. SimCity 4
9. Championship Manager 03/04
10. Soldiers: Heroes of World War II

Felédett a piac, csak úgy özönlenek a hírek. Nem is csoda, hiszen közeleg a lipcei GC (mire e sorokat olvassátok, már vége is) és a londoni ECTS is. Sajnos most sem úsztuk meg, lesz néhány olyan program, amelyikre még várunk kell, és akadt egy felfüggesztett ítélet is, újabb MMORPG mondta be az unalmast. Nem is csoda, hiszen rengeteg készül, valószínűleg a kiadók is felismerik, hogy ennyinek nem jut hely a piacon. Jó szemezgetést!

Lily

HONLAPAJÁNLO

Juiced – www.juicedthegame.com [autóverseny]
Rome: Total War – www.totalwar.com [stratégia]
El Matador – www.elmatador-game.com [taktikai akció]
The Settlers: Heritage of Kings – www.thesettlers.com [stratégia]
Myst IV: Revelation – www.mystrevelation.com [kaland]
HeavenX – www.heavenx.pl [cég]



COLD WAR: BEHIND THE IRON CURTAIN

Fejlesztő: Mindware Studios • **Kiadó:** DreamCatcher • **Honlap:** www.dreamcatchergames.com
Kategória: lopakodós akció • **Megjelenés:** 2004 vége



Matt Carter bizonyosan nem erre számított, mikor szabadúszó tényfeltáró riporterként a nyolcvanas években Moszkvába utazott egy említésre sem méltó sztorióért. Mindössze 12 óra telt el, s máris belecsöppent valamibe, amibe nem igazán kellett volna. Minden ingóságát megfosztották, ájultá verték, és a KGB hírhedt fogdáinak egyikébe vették, így nemhogy karrierje építetése, hanem a pusztá életben maradás is kemény feladat hősünk számára. A vasfüggöny mögöl a menekülés szinte lehetetlen – Matt azonban nem adja fel.

A DreamCatcher karácsonykor érkező, Cold War: Behind the Iron Curtain címre keresztelt játéka öt-özi a kalandjátékok fordulatot és élvezetes történetét a Splinter Cellből és a Metal Gear Solidokból megismert lopakodással, mely kombináció felettébb kecsketelőn hangzik. Matt bőrébe bújva nem csak a KGB ügynökeit kell kijátszanunk, hanem – természetesen – akarva-akaratlanul egy gigászi összeesküvés szövevényes szálait felgöngyölítjük majd, mely cselszövés a Szovjetunió teljes körű irányításának megszerzésére irányul.

COLIN MCRÆE RALLY 2005

Fejlesztő: Codemasters • **Kiadó:** Codemasters • **Honlap:** www.codemasters.co.uk
Megjelenés: 2004. szeptember • **Kategória:** rally-szimulátor



Immáron bizonyos, hogy a Colin McRae Rally-sorozat nem lesz hűtlen kedvenc masinánkhöz, hiszen a Codemasters rövid habozás után mégis úgy döntött, a 2005-ös sárgadzsztás PC-re is megjelenik majd. A már ismert japán, svéd, finn, ausztrál, spanyol, görög és amerikai futamokhoz új résztvevőként társulnak be a német utak, s ez 64 különböző terepet jelent. A fejlesztők természetesen a sokat kritizált fizikai modellezésen is komoly javításokat hajtanak végre tovább csökkentve ezzel a fórumokon „négykerű szánkó-jelenségnek” titulált kellemtelen érzést.

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



Fejlesztő: Spellbound • **Kiadó:** ?

Honlap: www.spellbound.de

Megjelenés: ? • **Kategória:** stratégia

A Trínigy GmbH Vision Game Engine-jével fut majd a Spellbound valósidejű stratégiája, a Desperados 2. A motor lehetőséget ad majd arra, hogy a játékosok válasszathassanak az izometrikus és a nézdahátam megjelenítési mód között.

A program egyébként nem tiszta stratégia lesz, mert a Spellbound csapata csempész bele némi taktikai akciót is, éppen ezért örülnek annyira az új motornak, amely minden igényt kielégítően tud életet lehelni a Desperados 2-be. Sajnos a megjelenés időpontja még ismeretlen.

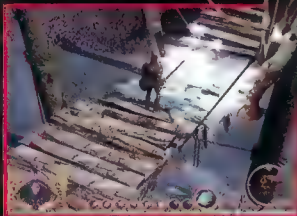
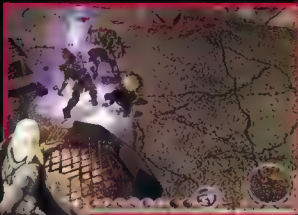
FALLEN KINGDOMS

Fejlesztő: Warthog • **Kiadó:** ?

Honlap: www.warthoggames.com

Megjelenés: 2006. **Kategória:** RPG akció

Újabb világban ütötte fel a fejét a gonosz: Udrath, a Wrath Lord élőholt seregei – igaz, csak 2006 végén – a te életedet is kálthatják majd, ha nem leszel elég



ügyes. A Warthog úgy döntött, véget vet az Aeglonban honoló, több évszázados békének, és oldjuk meg mi a világ megmentésének apró feladatát ebben a hangulatos fantasy birodalomban. Elnézve az alfa képeket, akár már most indulnánk, de a megjelenésre még legalább két évet várunk kell.

THE MOMENT OF SILENCE



Fejlesztő: House of Tales • **Kiadó:** Digital Jesters • **Honlap:** www.momentofsilence.com

Megjelenés: 2004. október • **Kategória:** kaland

Igaz, csak július végén jelentették be, mégsem kell sokat várni a német Mesék Háza programjára, hiszen a Csend Pillanatával már októberben játszhatunk. A renderelt hátterek előtt megjelenő klasszikus kalandjátékban Peter Wright bőrébe bújhatunk, akinek békés mindennapi életét különös események dőlják fel, majd elsodorja a korrupció világa... és máris nyakig csúszunk egy thrillerben.

A programban több mint 35 karakterrel találkozhatunk, és a párbeszédnek felvett hanganyaga hosszabb mint 8 óra, a motion videós csapat referenciája pedig a Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader.

RÖVIDEN...

- Az Activision Value szerezte meg a jogokat, hogy játékokat adjon ki a népszerű televíziós sorozatból, az American Chopperből. Az ősszel debütáló programnak ötletet adó műsorban apa és fia próbál minél különlegesebb motorokat építeni.



- Nagyon úgy tűnik, még tovább kell várunk a csernobili zónába való behatolással, a S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl megjelenésének időpontja ugyanis újfent toldott. A kiadó THQ pénzügyi jelentése szerint a sikervárományos – és immár rendkívül hosszú ideje készülő – FPS boltkba kerülését az eladásokból származó profit maximalizálása érdekében 2005 első negyedévére csúsztatták. Üzleti szempontból ugyan e lépés érthető, ugyanakkor nem kis kiszúrás a több mint két éve várakozó játékosokkal.



- Nem jelenik meg idén a The Roots, jelentette be a Cenega Publishing. Az ifjú Yan kalandjait csak 2005. február 28-ától árulszák majd.



RÖVIDEN...

- Szerződést kötött a THQ és az Iron Lore Entertainment, mégpedig egy eddig még meg nem nevezett, 2005-ben megjelenő „akció RPG” kiadását illetően. Még nagy a titoktartás, de a programmal kapcsolatban olyan címek bukkantak fel, mint a Diablo 2 és az Age of Empires... További részleteket idén, év vége felé ígértek.



- Elszólták magukat a burutosok: kiderült, hogy készül a Goldenland folytatása. Ebben a játékosok új karakterosztályokkal és fejlettebb harcrendszert használhatnak majd, egyelőre még nem tudni, mikor. Link: www.burut.ru



- 2004. október végén került a boltokba a Knight Rider 2: The Game, amely természetesen a jól ismert TV-sorozat alapul majd. A fejlesztők több különleges effektet, párbészédet és animációt, valamint sokkal pörgősebb játékmenetet ígérnek. A programból nem hiányzik majd Devon, K.A.R.R., GOLIATH és Bonnie sem.



- A következő Star Wars epizódra fókuszál a LucasArts. Terveik szerint a 2005 májusában bemutatásra kerülő Star Wars. Episode III: Revenge of the Sith játékadaptációja két héttel a vetítés előtt jelenik majd meg. Az árkdá/akció stílusú programban Anakin Skywalker és Obi-Wan Kenobi heroikus küzdelmeit élhetjük majd át, és a fejlesztők minden idők leglátványosabb fénykardcsatájával csigázzák a fanatikusokat...



SEAL OF EVIL

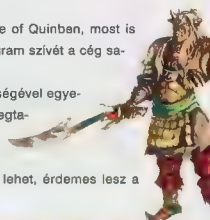


Fejlesztő: Object Software • **Kiadó:** GMX Media
Honlap: www.gmxmedia.net/soe • **Megjelenés:** 2004. szeptember • **Kategória:** RPG

Csaknem egy évet csúszott az Object Software kínai történelmi alapokon nyugvó szerepjátéka, ám úgy tűnik, mire ti e sorokat olvassátok, végre megjelenik, méghozzá napokon belül.

Akárcsak a Prince of Quinben, most is több ezer éves kínai legendák nyomában járhatunk majd, és a program szívét a cég saját, új fejlesztésű motorja, a GFX3D adja majd.

A program különlegessége a tárgykészítő rendszer, amelynek segítségével egyedi tárgyakat alkothatunk magunknak. Az alapanyagok egy részét megtalálhatjuk majd a természetben, de a ritkábbakért tennünk is kell majd valamit – legyen ez akár küldetések teljesítése vagy ellenfelek leterítése. Mivel a fejlesztők azt ígéri, hogy többféle végkielítet is lehet, érdemes lesz a programot többször is végigvinni.



BET ON SOLDIER



Fejlesztő: Kytolonn • **Kiadó:** Digital Jesters •
Honlap: www.betonsoldier.com • **Megjelenés:** 2005. április • **Kategória:** FPS

A Kytolonn sikaivárományos FPS-e is kint lesz a londoni ExCel központban szeptember elején. A 6 év óta készülő, technológiai csodának kikiáltott program először mutatkozik majd be nagy nyilvánosság előtt.

Rövid emlékeztető: A jövővízió szerint a világ két nagyhatalom által tagolt, melyben a birodalmak tulajdonképpen sportként üzik a háborút. Így ebben a különleges koncepciójú FPS-ben párbajokra kell majd fogadnunk, és az így szerzett pénzéből szerezhetünk új felszerelést magunknak, hogy több tucatnyi bajnokkal megküzdve, mellékesen felgömbölyíthassuk egy jobb sorsra érdemes hős műlójának szálait is.

TELLADAR CHRONICLES: DECLINE

Fejlesztő: MindLink • **Kiadó:** Game Factory Interactive
Honlap: www.gamefactoryinteractive.com • **Megjelenés:** 2005. • **Kategória:** stratégia

A Telladar krónikák programsorozat első darabja lesz majd a jövőre megjelenő Decline, melyben a világ történelmének komor időszakába cseppeknünk, éppen dúl majd a Hét Nemzet Háborúja, melynek minden oldalán próbára tehetjük stratégiai tudásunkat. A változatos fantasy birodalomban minden nép oldalán más és más egységek, harci eszközök és természetesen mágia áll majd a rendelkezésünkre. A programban őriási harcmegzőkön akár tízezernél is több alakulatot számláló ütközetekre is sor kerülhet majd



DRAGONSHARD WARS

Fejlesztő: Liquid Entertainment • **Kiadó:** Atari • **Honlap:** - • **Megjelenés:** 2005 tavasza

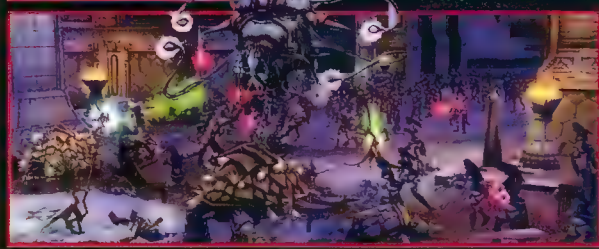
Kategória: stratégia



Végre megnevezhetjük az eddig csak D&D RTS-ként emlegetett programot, amely augusztus 4-e óta a hangzatos Dragonshard Wars címet viseli.

A Dungeons & Dragons alapoknak köszönhetően klasszikus fantasy környezetbe ágyazott stratégiai játékra várhatunk, amelyben érdemes lesz odafigyelni az aprólékosan kidolgozott történetre is.

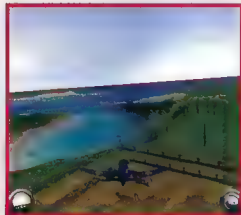
Ed Del Castillónak és a csapatának igazán szép stratégiai fejlesztői múltja van, amelyet egészen az ősi Command & Conquerig vezethetünk vissza, így reménykedhetünk abban, hogy valami nyencség készül a jövő tavaszra.



WWII FIGHTER PILOT

Fejlesztő: Merscom • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.wwiifighterpilot.com

Kategória: repülőgépes szimulátor • **Megjelenés:** október



Lassan a fejlesztők teljesen kivesézik a második világháború európai, valamint észak-afrikai hadszíntérének harcait, minek következtében egyre gyakrabban fordulnak a távol-kelet irányába. Ezt teszi az észak-Karolinai Merscom gárdája is, akiknek októberben debütáló repülő szimulátora, a WWII Fighter Pilot a Csendes-óceán légterébe repít bennünket. A játék, melyben a legjelentősebb japán-amerikai ütközetek szinte mindegyikével találkozhatunk, erősen az adrenalin felpompálására törekszik a hiperrealisztikus szimulációval szemben.



RÖVIDEN...

- Az Ncssoft úgy döntött, próbára teszi szencsét az európai piacon is. Az Észak-Amerikában és a keleti piacon már stabil lábakon álló cég itteni székhelye Londonban lesz, vezetőjének pedig Geoffrey Heath-t jelölték ki. A cég még idén piacra akarja dobni a Lineage II és a City of Heroes európai verzióját



- A Strategy First elfogadta a következő Jagged Alliance dizájnterveit, így a fanok máris örvendezhetnek, lesz folytatás, igaz, a megjelenés még a távoli jövőbe vész, hiszen a fejlesztés csak őszel kezdődik. A sztori Afrikában játszódik majd, ha minden igaz, a kilencvenes években.



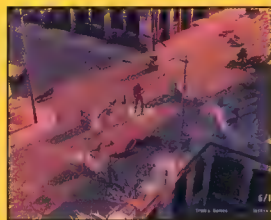
- Ismét régi üdvöskéjét veszi elő a Galleon-nal befuccsolt Toby Gard. Lara Croft szülőatyja ismét keblére öleli gyermekét, beszáll a Crystal Dynamics fejlesztésébe.



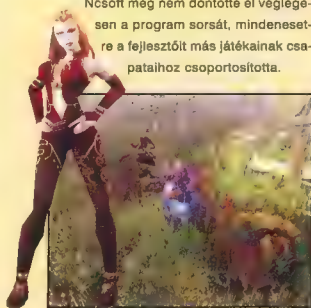
RÖVIDEN...

- Új posztapokaliptikus szerepjátékon dolgozik a Troika. Az információit és néhány képet egy Fallout rajongói oldal fórumán lelték fel a szemfülesek, és a hír futótűzként száguldott végig az internet játékos oldalain. Hurrá!

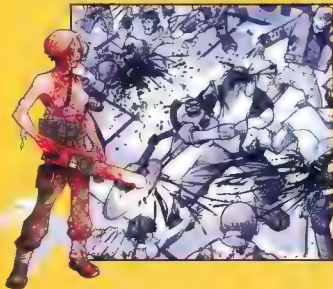
Link: www.nma-fallout.com



- Felfüggesztették az Exarch (volt Trade Wars: Dark Millennium) fejlesztését. Az Ncssoft még nem döntötte el véglegesen a program sorsát, mindenesetre a fejlesztőt más játékaiknak csoportosította.



- Igaz, még nincs kiadója American McGee OZ-ának, mégis új játék fejlesztésébe is belevágott, méghozzá George Romeroval karöltve. Terveik szerint a City of the Dead minden idők legvéresebb programja lesz. Ha ez a cél, a cég valóban megtalálta a tökéletes partnert, hiszen Romero az Élőhalottak Éjszakája (Night of the Living Dead) és a Holtak Hajnala (Dawn of the Dead) rendezője, így komoly rutinja van mind a zombik, mind a vérfürösztögetés területén.



ALEX CARVER: FUTUREBRIGHTER



Fejlesztő: Heaven X • **Kiadó:** ?

Honlap: www.heavenx.pl • **Megjelenés:** 2005.

Kategória: FPS

Alex Carver minden bizonnyal Kissé békésebben képzelte el élete hátralevő éveit, hiszen sokáig úgy tűnt, notórius bajkeverők, gyilkosok és nagystílú tolvajok lesznek élettársai egy rideg börtönbolygón. E variáció nem jelentene túlságosan izgalmas alapot egy sci-fi FPS számára, így hát a szállító hajót – melyen a rabok hibernálva szundikálnak – támadás éri, és antihősünk

egy ama kevés szerencsések közül, akik felébrednek a jeges álomból, s nem végzik csúnya, szenes húsdarabként azon a bolygón, melyre az űrjármű lezuhant. A sárgolyót, ahol földet ér, egy diktátor tartja markában, akivel Alex – szerencsétlenségére – rövid időn belül komoly konfliktusba kerül. Innentől csak és ki-zárólag a menekülés és a túlélés a célja – valamint a rémisztő helyről való gyors leéledés. A Heaven X névre hallgató lengyel fejlesztőgárda új játékaának rövid előtörténete mindez, mely – a készítő elmondása szerint – 2005 egyik legnagyobb durranása lehet. A Futurebrighternek keresztelt FPS-ben hatalmas területet barangolhatunk be, ám egy pillanattal sem fogunk unatkozni, hála az ádáz diktátor fejdadásainak. Alex testében implantátumok is találhatók, melyek segítségével még hatékonyabban védelemzhetjük meg saját testi épségünket – és okozhatunk nyolc napon túl vagy soha nem gyógyuló sérüléseket ellenfeleinknek.

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Fejlesztő: Atomic Games • **Kiadó:** Take 2

Honlap: www.take2games.com

Megjelenés: 2005. • **Kategória:** akció



Az egykor Microsoft által útjára indított Close Combat sorozat stratégiai játékként kezdte pályafutását, ám a First to Fight már az új idők szelének engedelmessé FPS a javából. A játék lényege azonban cseppet sem változott: ezúttal is négyfős csapatot irányítva kell sikerre vinnünk a küldetéseket. A játék hitelességére az a garancia, hogy a fejlesztők az America's Armyhoz és a Full Spectrum Warriorhoz hasonlóan ezúttal is az amerikai hadsereg támogatását élvezik. Az Atomic Games azt ígéri, hogy bár ezúttal is szükség lesz némi taktikázásra, azért a hangező természetesen a kezünk ügyében lévő fegyverek használatán van. Noha az igazi mőka minden bizonnyal a többjátékos mód lesz, a készítő kiemelt hangsúlyt kezelik az egyjátékos pályákat is. A grafikai motor számtalan olyan újítást is tartalmaz, melyeket megtalálhattunk pl. a nemrégiben megjelent Doom 3-ban is.

DRAGOON: THE PRUSSIAN WAR MACHINE



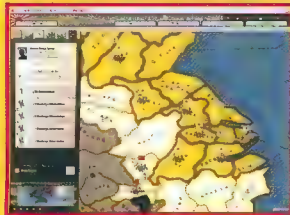
Fejlesztő: Boku Strategy Games • **Kiadó:** Shrapnel Games

Honlap: www.shrapnelgames.com

Kategória: stratégia • **Megjelenés:** 2004. ősz

Nagy Frigyes, a poroszok zsenális katonai vezetője kerül reflektorfénybe a Horse and Musket sorozat folytatásában, a Dragoon: The Prussian War Machine című stratégiai játékban, amely elődjéhez hasonlóan körökre osztott, a csaták pedig, melyekben bajor, szász és osztrák csapatokkal csapunk össze, renderelt, az évszázaknak megfelelően változó hátterek előtt zajlanak. Az igen összetett alkotásban az egyes hadtesteket vezető parancsnokok minden eddiginél fontosabb szerepet kapnak, és a győzelemhez elengedhetetlen lesz katonáink morálját is szem előtt tartanunk. A Dragoon lemezén egy szerkesztővel is találkozunk, és a tervek között szerepel a világhálón keresztül való háborúzás lehetősége is.

HEARTS OF IRON 2



Fejlesztő: Paradox Entertainment • **Kiadó:** ?
Honlap: - • **Megjelenés:** 2004 vége
Kategória: stratégia

A sok akciójáték után örömteli látni, hogy egy klasszikus stratégia is készüljönben. A Hearts of Iron második részének ötlete már az első munkálataikor megfogalmazódott a Paradox Entertainment szakembereiben, lévén nagyon sok elképzelésük maradt megvalósítatlan. Végül a játék sikere egyértelművé tette,

hogy el kell készíteni a folytatást, amely még idén karácsony előtt napvilágot láthat. Azonban a program inkább szolgáltatásaiában, nem pedig látványában fog újat nyújtani: noha a grafika némileg fel lesz turbózva, az engine maradt a régi. Kicsit csiszoltak a politikai rendszeren, és most már végre az olyan kisebb országok közül is választhatunk, mint például Románia, Svédország vagy Kolumbia. A fejlesztőket komoly kritika érte a légi és vízi egységek kidolgozatlanlágáért, amire most sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek. A Hearts of Iron 2 így nem akarja megváltani a világot, de igyekszik kiküszöbölni a korábbi epizód gyerekbetegségeit.

PORT ROYALE 2

Fejlesztő: Ascaron • **Kiadó:** Tri Synergy
Honlap: - • **Megjelenés:** 2004. őz
Kategória: stratégia

Tavaly megfiasztalhattuk, milyen az, ha vérbeli kalózok bőrébe bújva lopva, fosztva, rabolva tettünk szert vagyonra és dicsőségre, miközben persze többen a fejünket akarták. A Port Royale-nak most megérkezett a folytatása: már csak hetek kérdése, hogy végre ismét beleélhessük magunkat a szerepbe. Új kalandjaink egy kis hajóval kezdődnek, és a kezdeli pénzkerekeset az olyan nagyhatalmakról kapott megbízások jelentik, mint Anglia, Spanyolország vagy Franciaország. Persze a kalózsávú az kívánja, hogy a magunk urai legyünk, Innentől pedig kezdetét veszi a nagy móka. Az első rész irányítása meglehetősen nehézkesnek bizonyult, amit most sikerült kiküszöbölni – a fejlesztők ráadásul tutorialt is készítettek, hogy már a kezdetek kezdetén elsajátíthassuk a billentyűzet gombjainak különféle funkcióit. A 19 cserélhető áru és a fejlejtőit grafika gondoskodik róla, hogy a Port Royale 2-1 kipróbálva ne legyen alkalmunk unatkozni.



EL MATADOR



Fejlesztő: Plastic Reality Technology • **Kiadó:** Cenega • **Honlap:** - • **Megjelenés:** 2005. • **Kategória:** taktikai

Az El Matador névre keresztelt taktikai akciójáték Dél-Amerika szívébe kalauzol el, ami a „szürke” városi programok után némi felüdülést jelenthet. A készítő elítógattak a helyszíne, hogy aztán feltérképezze az olyan városokat, mint Cartagena, Bogota és Mede,

lehető legrealisabb képet adhasák. A játéknak azon túl, hogy kisebb feladatokat kell megoldanunk, összefüggő története van, mely fordulataiban a hírek szerint a legcsavarosabb hollywoodi filmekkel is felveszi a versenyt. A lövöldözés mellett elsődleges feladatunk természetesen embereink megfelelő pozicionálása és a gyors, hatékony csapatmunka lesz. A rendelkezésre álló fegyverknél mindig az adott küldetéstől függ – többször lesz olyan, hogy Drágon add az éleleti módjára a lehető legkevesebb felszereléssel kell a túlélésért harcolnunk. Ha a Plastic Reality Technology által fejlesztett Typhoon2 motor megfelel a várakozásoknak, az El Matador bizonyára kellemes percekot okoz majd.

WAR WORLD

Fejlesztő: Third Wave • **Kiadó:** Third Wave
Honlap: www.warworld.net
Kategória: akció • **Megjelenés:** 2005.

Mit tegyen egy fejlesztő, ha nem akarja kitenni magát mindenféle támadásnak megálmódott akciójátéka miatt? Jó ötlet lehet, hogy emberek helyett robotokat dob be a küzdelembe, mint azt a Third Wave is teszi majd a War Worldben. A programban a játékosok egymás ellen küzdhetnek majd egy távoli, bukott civilizáció által katonai gyakorlóterének kialakított bolygón, ahol egyaránt harcolhatnak hegyvidéken, pusztán vagy épületekben. A győzelemért pénzért vagy új fegyvereket vásárolunk, vagy a helyettünk az arénába lépő robotot szereljük fel a győzelemhez elengedhetetlen alkatrészekkel, mint például a jump-pack, az éjjellátó, vagy éppen az ellen szemé elől droidokat elrejtő kódgenerátor.



OBSCURE

Fejlesztő: ? • **Kiadó:** Ubisoft / MC2
Honlap: www.ubi.com • **Megjelenés:** 2004. őz
Kategória: túlélő horror

„Ebben az iskolában olyan dolgokat tanítunk, amelyekről sosem akartál tudni...”

Az Obscure-ben öt amerikai egyetemistával próbálhatjuk felderíteni azoknak a misztikus eseményeknek az okát, melyek egyre gyakrabban történnek meg iskolájukban. Teszik ezt természetesen éjszaka, amikor megnyúlnak az árnyékok, s a folyosók is olyan hosszúnak és kihaltak tűnnek... A programot barátokkal is játszhatod, akinek lehetősége lesz az általa már megkezdett játékhoz csatlakozni, illetve bármikor ki is léphet belőle, anélkül hogy neked meg kellene szakítanod nyomászó kalandjaidat



VOID WAR

Fejlesztő: Rampant Games • **Kiadó:** ?
Honlap: www.voidwar.com • **Megjelenés:** ?
Kategória: űr-akció



Augusztus elején jelentette be akciódús űr-harci játékát a Rampant Games. A programban hat egyedi (különleges felszereltség, fegyverzet és sebesség) űrhajó közül választhatunk majd.

A fejlesztők a bejelentéssel egyidejűleg azonnal közzé tették a programról egy trailert is, sőt, azok, akik feliratkoznak a játék honlapján a hírlévre, esetleg még a szoftvert is megnyerhetik.

Nyilván nem ez az év legszebb játéka, de lehet, hogy rendkívül szórakoztató lesz.



FOLYTATÓDIK A WOLFENSTEIN-SAGA!

Fejlesztő: ? • **Kiadó:** ? • **Honlap:** -
Megjelenés: ? • **Kategória:** FPS

A Doom 3 kapcsán rengeteg újság és televízió-csatorna keresi meg Todd Hollensheadet, aki mindig készségesen áll az érdeklődők rendelkezésére.

A G4 TV számára adott interjúban igencsak örömteli, ám egyelőre nem hivatalos bejelentést tett, mely szerint az id munkatársai már egy vadonatúj projekten munkálkodnak, ám egy eledlig leleplezetlen fejlesztéstüdióban már készül a Return to Castle Wolfenstein folytatása, méghozzá Doom 3 motorral!

Kíváncsian várjuk, kik lehetnek a rejtélyes gé-nuszok, s hogy vajh' mi is Carmackék leg-újabb kreálmánya.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Fejlesztő: EA Games • **Kiadó:** Electronic Arts • **Honlap:** www.moh.ea.com
Megjelenés: 2004. november • **Kategória:** FPS



Az EA szakemberei adnak azoknak kritikusoknak és tesztelőeknek a véleményére, akik szerint a Medal of Honor: Pacific Assaulton még bizony van mit javítani, hogy megfeleljen a célközönség magas elvárásának. A második világháborús FPS így a jövő hónap helyett csupán novemberben települhet fel számítógépeinkre, ám a sajtóközlemény nem győzi hangsúlyozni: a csúszás csak és kizárólag a mi érdekünket szolgálja. Úgy legyen!



PRO EVOLUTION SOCCER 4

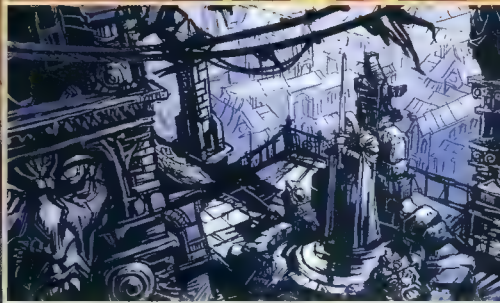
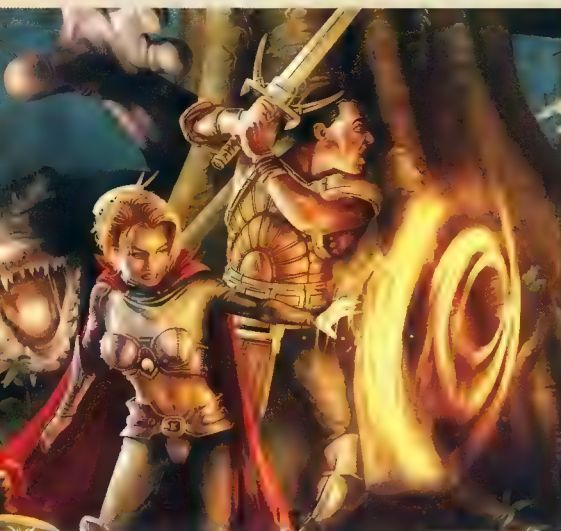
Fejlesztő: Konami • **Kiadó:** Konami
Megjelenés: ? • **Kategória:** arcade futball



A Konami szakemberei - jó szokásukhoz híven - most is haligattak a fórumok lelkes népeire, kik hivatalos ligacenekekért esedeztek. Imárá biztossá vált, hogy a Pro Evolution Soccer negyedik részében végre teljesen hiteles felállással büszkélkedhető spanyol, holland és olasz csapatok irányítását is magunkra vállalhatjuk.



E lépést a készítők „nagy ugrásként” könyvelték el a realizmus felé, s remélik, hogy az átdolgozott szabadrúgás és cselrendszer segítségével még látványosabb dolgokat leszünk képesek véghezvinni a virtuális stadionok gyepén. A hatalmas gólok és a remek szölok az eddigi részekből sem hiányoztak - keleti barátaink remélhetőleg ismét maradandót alkotnak.



NEVERWINTER NIGHTS II

Kategória: szerepjáték • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Obsidian Entertainment • **Web:** www.atari.com

A számítógépes szerepjátékok második nagy generációjának életet adó Baldur's Gate óta bizony elteltek már egy kis idő. A BioWare büszke lehet magára, hiszen a Black Isle Studiosszal karöltve egy igen sikeres sorozatnak adott életet. Az azóta bekövetkezett változások bizony igencsak megváltoztatták a műfaj követelményeit, elég, ha csak a mindent elsöprő MMORPG áradatra gondolunk. (Bár ezek nagy része még távol áll a valódi szerepjáték kategóriától, de biztos vagyok benne, hogy nemsokára felőnek ehhez a feladathoz is.)

A pár éve megjelent Neverwinter Nights új szint hozott a szerepjátékok világába. Szerencsénkre ez nem csak a bonusz dimenzió megjelenésében merült ki (3D), hanem azokban a megoldásokban, melyek a mai napig egy igen nagy közösséget tartanak össze, a modulkészítés lehetősége, a mesélői szerepkör, a „persistent world”-ök létezése mind hatalmas lökést adott a játék népszerűségéhez (a mai napig is a Neverwinter Collector's Edition gyűjteményem egyik legszebb darabja).

A sikerek után joggal tehetjük fel a kérdést, hogyhogya nem a BioWare áll a projekt mögött? Hiszen az Obsidian Entertainment nem egy ismert cég, nem tudnak

eddig felmutatni egy fejlesztést sem, ám a látszat ne csapjon be senkit, itt nem egy kezdőkörből álló társaság vette át a fejlesztést.

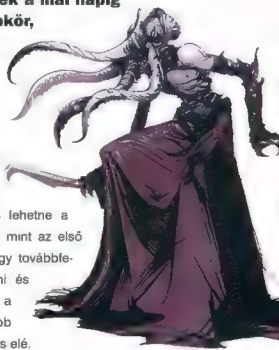
Eleg, ha csak a cég vezérét, Feargus Urquhartot emlíjük, aki régebben a Black Isle Studios vezérgyéniségének számított, rajta kívül még több, mint egy tucat volt Black Isle-os ember, a többiek sem kispályás helyről érkeztek, hiszen találkozhatunk itt a Blizzard, Electronic Arts, Taldren, Totally Games, Treyarch, és a Troika-volt alkalmazottakkal is. Ha ezek a nevek nem jelentenek garanciát, akkor kezdhetjük feladni a reményt.

Mire is számíthatunk a Neverwinter Nights második részében? Az ígéretet szerint 40-60 óra tiszta játékidő lesz a minimum az egyjátékos kampány során. Neverwinter városa központi szerepet fog betölteni, ahova többször is vissza kell majd térnünk kalandjaink során. „Körülbelül olyan szerepet szánunk Neverwinternek, mint Athkatla volt a Baldur's Gate 2-ben. Szeretnénk, ha valóban egy élő,

ármányokkal teli város lenne, hiszen ez tette érdekessé a Baldur's Gate 2-t is” – mondta Feargus Urquhart.

A BioWare természetesen folyamatosan az Obsidian rendelkezésére áll, segít őket tapasztalataival, hiszen mi más is lehetne a Neverwinter Nights 2 alatt dohogó motor, mint az első részből már megismert Aurora Engine egy továbbfejlesztett változata, mely minden mostani és közeljövőbeli finomságot tartalmaz, hogy a lehető legkompromisszummentesebb látványvilágot tárja majd a tisztelt játékos elé.

Remélem, s hiszem, hogy az Obsidian felnőtt a feladathoz, s egy mérföldkőnek számító program kerül ki ebből az igazi veteránokat felvonultató társaság berkeiből. Talán nem véletlen, hogy a LucasArts is őket bízta meg a Knights of the Old Republic folytatásával, ahol szintén a BioWare-rei együttműködve alkothattak valami igazán maradandót. Úgy gondolom nem lesz okunk panaszra az elkövetkező évek szerepjáték felhozatalára.





Ez bizony nem a Hamlet, hanem a valóság.

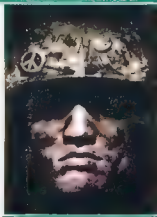


Ezt az „összes zavarokért!”

SHELLSHOCK NAM '67

INFOBOX

Kategória: Akció • Kiadó: Eidos Interactive • Fejlesztő: Guerrilla • Web: www.eidos.co.uk



- Választás a játékban
- Követő megfigyelés
- Interaktív háttér

Egy ideje már egyre furcsábban tekingetek a fejlesztőcégekre és kiadókra, mivel folyamatosan telítik a piacot a világtörténelem nagyobb háborúinak feldolgozásaival, és láss csodát, majdnem mindig sikerül is nekik toplistas alkotást alkotniuk. Nem véletlen egyébként ez a fajta témaválasztás, hiszen a II. Világháborús vagy a Vietnami összecsapásokat feldolgozó játékok nagy része a múlt tapasztalatai alapján, szinte kivétel nélkül kasszasikerek. Ha kasszasiker nem is, de mindenképpen remek kis program lát lassan napvilágot az Ismeretlenség homályából felbukkanó Guerrilla fejlesztőcsapatnak köszönhetően, akik a projekttel párhuzamosan fejlesztik a PS2-es Killerzone online shooterüket is. De, hogy jelentősebb sikereket a Shellshock: Nam '67-tel érnek majd csak el, az már most is bizonyosnak látszik...

Fejlesztés el a medálakat! Azt kell, hogy mondjam: Végre! Személy szerint én már halálra untam azokat a FPS/TPS játékokat, amelyekben állandó jelleggel nekünk kellett a becsületes, tisztességes, pletszikkelt telepolt zubbonyú vasmacsót alakítanunk, aki soha nem támad hátulról, és mindig ad még egy második esélyt. Úgy látszik, imáim meghallgatásra lettek, mert az ígéretek szerint a játékban semmi és senki nem számít majd, csak a saját túlélésünk. A Holland illetőségű fejlesztőcsapat a vietnami harcok igazi arcának bemutatását tűzte ki célul, és a tökéletes hangulat megteremtéséhez igyekeztek szinte mindent bevetni. Elsőként talán a játék tökéletesen kiválasztott zenéit kell megemlítenem, melynek előzők olyan nagy nevek, mint Cher, Roy Orbison vagy a The Monkees. Persze ezek a nevek nem éppen a fiatalabb korosztály számára ismerősek, de a játék nem is nekik készül. Ahogy már említettem, a hangulat érdekében a fejlesztők igyekeztek mindent megtenni, így nem spóroltak az erőszakkal, a vérell, a halálra kínzótt, akasztott hullákkal sem, így már most biztosan tudni, hogy a játék szigorúan 18 év feletieknek minősítést kap.

Fejlesztés el a becsületet! A 2002 eleje óta tartó fejlesztés meg is látszik a játékon. Bár a karakterek és a környezet textúráinak minősége lehetne jobb is, a veszteséggért kárpótolt minket az élő, lélegző, veszélyekkel teli zöld pók, mely-

ben megeshet, hogy egyik pillanatban még nyugodtan sétáljatunk, a másikban pedig már csafatokban lögünk társaink vagy a fák oldalán a Vietkongok áldásos csapdatelepítő tevékenységének köszönhetően.

A korhű hangulat megteremtéséhez a fejlesztők természetesen az akkoriban használt amerikai és vietnami fegyvereket használták fel a Shellshock készítésekor. A szokásos gránát, M-16-os, rakétavető, machete, mesterlövészpuska és harci kés mellett még a levadászott vietnami katonák fegyvereit is elorozhatjuk. Rendhagyó módon, a bázisunk nem csak az egy- vagy többszemélyes Küldetések ismertetésének és a gyakorlatozás fázisát folyamatainak ad majd otthont, hanem beszélgethetünk katonatársainkkal, helybeliekkel, sőt még a nővérekkel is. Ezen kívül, még személyes tárgyakat is vásárolhatunk, melyeknek igazából semmi funkciójuk, de az erotikusan pózoló lányok képei mindenképpen jópofák, hogy egyéb katonai felszereléseket ne is említsek. Aprópó lányok... Hát, hogy is mondjam, szóval vannak a virágok és a méhecskék, és a méhecske fizet a virágnak azért, hogy jó legyen nekik. De ezek a virágok olyan sokat használt virágok, mert már sok kis méhecske járt arra... Szóval, miután katonánk kedvére kikülválkotta magát, nekivághat a játékban fel-

lelhető 12 küldetésnek, melyek átlagosan 60-70 perc alatt legyűrhetők. Igen, jól számoltatok. A játék legnagyobb hibája, hogy borzalmasan rövid lesz, de ennek ellenére az előzetes legegyszerűbb és a trailer alapján én mégis várakozással tekintek az ősszel érkező Shellshock felé.

Tinman



NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

Kategória: űrstratégia • Kiadó: HD Interactive • Fejlesztő: Mithis • Web: www.nexusthegame.com

Nexus. Bár már nem új, azért még mindig izelgetnem kell ezt a nevet. Remélem, most már tényleg nem változtatnak rajta a srákok (tegyük hozzá, egyáltalán nem rajtuk múlik a dolog), és azt is, hogy a nem éppen tegnap elkezdett fejlesztés lassan a végére ér, és végre kézbe vehetjük az egyik leghíresebb sorsú, magyar fejlesztésű űrstratégiát, amit tulajdonképpen akár Imperium Galactica III-nak is nevezhetnénk. Nem szeretném a helyet űfjelt arra pazarolni, hogy elregéljem, miért húzódtott el ennyire a fejlesztés, akit érdekel, bőven talál róla információt előző számainkban, az internetes hírportálokon és fórumokban. A lényeg az, hogy végre itt van (legalábbis egy falatkája) és játszható. Anno a Matrox Parhelia piacra dobásakor vehettük szemügyre az új fejlesztésű Black Sun motor képességeit egy rolling demó formájában, mert a kanadai cég előszeretettel használta új videokártyája képességeinek demonstrálására. A már akkor (destova két és fél éve) igen jól mutató engine a nemrég kézhez kapott demóban végre teljes pompájában tündököl, és sok szempontból még az eddig etalonként számolt Haegemónia szívét, a Walkert is felülmúlja. A csataha-



het átkapcsolni magyarra (de csak a feliratokat, a szinkron marad angol), mindössze a Ctrl+H kombinációt kellett lenyomni a főmenüben. A program audiovizuális részével nagyon meg voltam elégedve, a kezelőfelület azonban az első néhány nekifutásra (nem egyszer estek atomjaira a hajóm a Gorg blokádt össztűzésben) túl zsúfoltnak hatott, és később sem sikerült igazán ráhangolódnom. Talán a kevesebb itt több lehetne, de ezt nem a kiadható parancsok mennyiségére értem, hanem talán áttekinthetőbb lenne, ha néhány gomb és utasítás csak akkor kerülne a képernyőre, amikor azokra igazán szükségünk van. Az viszont már most is látszik, hogy a Nexusban inkább a taktikázás fog dominálni, mint az egységek mennyisége ill. erőssége. Űrhajóink rendszereit (és bizony van belőlük bőven) tetszés szerint konfigurálhatjuk, de ha nincs kedvünk

ilyen apróságokkal foglalkozni, akár az automatikára is bízhatjuk a dolgot. Az egységeinket beállítható viselkedésmódok meglepően jól működnek, a fókuszált cselekvést pedig kifejezetten jó ötletnek tartom, mert a hajókon található fegyverek közül több is automatán működik, így harc alatt akár több célpontot is tűz alatt lehet tartani. Ha azonban valamit mindenképpen ki akarunk iktatni, akkor a tüzérok nem fog megoszlan, és az energia is összpontosulni fog (egyedül a pajzsot fogja felhúzni, ha szükséges). Ha a végleges játék küldetés is legalább olyan ötletesek (és nehezek) lesznek, mint a demó, akkor hosszú és tartalmas játékelményre számíthatunk. Igazán azoknak fogja elnyerni a tetszését, akik szeretnek elmerülni a részletekben, pepecselni a hajók felszerelésével és a alrendszer megismerésével, de azok is megtalálhatják benne a számításukat, akik „csak” egy űrstratégizásra vágyanak, látványos csatákkal és érdekes küldetésekkel.





MIAMI VICE

INFOBOX

Kategória: akció • Kiadó: Davilex Games • Fejlesztő: Atomic Planet Entertainment • Web: www.atomic-planet.com



Ha napközben arra vetemednénk, hogy a távirányítóval szörfölünk a különféle TV adók között, könnyedén úgy érezhetjük, hogy visszarepültünk az időben: olyan rég látott kedvencek köszönnek vissza a képernyőről, mint a Charlie angyalai, a Michael Douglas sztárrá tevő San Francisco utcáin, a rámenős Colombo vagy éppen a '80-as évek szellemében fogant Miami Vice. Úgy látszik, ez a nosztalgiahangulat globális méreteket öltött, másképp aligha lenne magyarázható, hogy újabban a játékkészítők is ezekhez a témákhoz nyúlnak vissza. A tavaly megjelent Starsky & Hutch után november végén érkezik a Miami Vice, melyben az olykor forróvérű Sonny Crockett és Ricardo Tubbs nyomozókkal vehetjük fel a harcot a gaz drogcsempészekkel.

Az alapok. A hamisítatlanul '80-as évek hangulatát tükröző széria az Államokban 1984-től kezdődően öt évadon keresztül összesen 114 epizódot ért meg, ami tulajdonképpen megalapozta a főszereplők karrierjét: Don Johnson és Edward

James Olmos több mozifilmben is fontosabb szerepet kapott, míg a Tubbsot alakító Philip Michael Thomas egy évtizeddel később Bud Spencer oldalán láthattuk két sikeres sorozatban. Példátnan népszerűségéhez kétségkívül nagyban hozzájárult a mesés Miami környezet, az apró mellékszerepekben feltűnő sztárok (pl. több epizódban is Phil Collins), illetve a Jan Hammer szerelte ütős zene és betétdalok – a filmzene albuma nem véletlenül vezetett 11 hétig az eladási listákra, ami mind a mai napig példa nélküli rekordnak számít. A Miami Vice igazi nyertese mégis az egész háttérben álló Michael Mann: a producer később olyan mozifilmek rendezőjeként futott be igazán, mint Az utolsó mohikán, a Szemtől szemben és a több Oscar-díjra is jelölt A bennfentes.

A nagy talány. Jómagam értetlenül állok az efféle retro-játékok előtt. Az egy adott korszakot megidéző darabokkal általában semmi baj nincs, és a Miami Vice-ra is számtalan utalás történt például a Grand Theft Auto: Vice Cityben. A szomorú tapasztalat azonban sajnos azt mutatja, hogy azok a játékok, amelyek népszerű filmekben vagy sorozatokon alapulnak, az esetek jelentős részében ön-

magukban, az alapanyag ismerete nélkül nem állják meg a helyüket – csakhogya potenciális játékosok jelentős része már legfeljebb az ismétlésekből ismerheti a Miami Vice-ot, ami – lássuk be – mai szemmel vércikinek tűnhet. Joggal merülhet fel hát a kérdés, hogy a retro-lázat megfogalandozó játékaradtnak a marketingfogáson kívül van-e bármiféle értelme. Nos, ha az Atomic Planet Entertainmentnek sikerül olyan terméket telennie az asztalra, amelyek mindenemű „előkészítettség” nélkül is élvezetes játékot kínál, akkor a válasz egyértelműen igen.

A játék letke. Az Atomic Planet Entertainment tagjai maguk is nagy rajongói a sorozatnak, és bevallásuk szerint már évek óta igyekeznek tőle alá hozni a projektet – melyet végül a Davilex Games karolt fel (nekik köszönhető például a London Racer, illetve a fejlesztés alatt álló Knight Riderről is ők gondoskodnak). Persze ahhoz, hogy az adaptáció valóban elkészülhessen, szükség volt a Universal Pictures közreműködésére is (ők birtokolják ugyanis a sorozat jogait), de hosszas tárgyalások után szerencsére minden akadály elgördült, így a munka gőzerővel megkezdődhetett.

A fejlesztők maximálisan igyekeznek megfelelni az elvárásoknak, aminek első lépéseként a kukába dobják az elődök által kitaposott szabályokat. Mint ismeretes, az efféle sorozatokon alapuló játékok általában megelégednek annnyival, hogy az ismert környezetben az ismert karaktereket szerepeltetik, de maga a já-



Starsky & Hutch 2

Egy másik népszerű TV sorozat, a Starsky és Hutch alapján készült játék olyan népszerűnek bizonyult, hogy az Empire Interactive alig egy évvel később, idén októberben már a második részt dobja piacra. A fejlesztők új helyszíneket, szebb grafikát és persze a '70-es évek látványvilágát kínálják az érdeklődőknek.

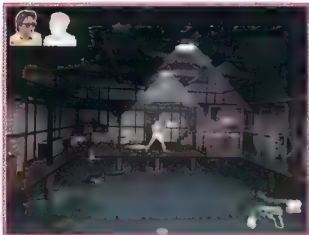
Jól ismert helyszínek és játékmenet. A készítők kényesen ügyelnek arra, hogy a játékban megjelenő helyszínek még azok számára is hitelesek legyenek, akik történetesen Miami-ban élnek.



"A Miami Vice olyan, mintha a sorozat egyik epizódját látnánk: a csapat egyetlen, szépen kibontott konfliktus körül bonyolódik."

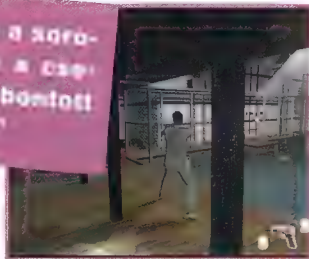
ték lelke odavész azáltal, hogy több apró – az alapokat teljesen latba dobó – küldetés végrehajtására kényszerítenek.

Az Atomic Planet az „amikor a kevesebb több” elvéből építkezve úgy építi fel a Miami Vice játékot, mintha a sorozat egyik epizódját látnánk: magyarán a cselekmény egyetlen, szépen kibontott konfliktus körül bonyolódik. A Miami drogpiac jelentősen átfarmódik, mikor feltűnnek a színen a kolumbiaiak, akik szépen, lassan kezdik átvenni az irányítást az addigi császároktól. A hullákkal szegélyezett hatalomátvételhez természetesen azért Crockettnek és Tubbsnak is lesz egy-két keresetlen szava.



Ezzel együtt természetesen az elsődleges szempont az volt, hogy a sorozatból ismerős helyszínek kerüljenek a középpontba, ezért mielőtt az Atomicnál nekiláttak volna a munkának, rávetették magukat mind az öt évadra, és kigyűjtötték a legfontosabb színtereket – ennek eredménye, hogy a programban a főhadiszállás mellett elítárogathatunk például az Ocean Roadra vagy az Art Deco hotelokba. A megjelenítésről az APETEK motor gondoskodik, mely támogatja a legújabb grafikus kártyák spéci tulajdonságait, és a hírek szerint mesés árnyékhatásokra képes. Eme információk alapján akár azt is feltételezhetnénk, hogy egy GTA-szerű autós kaland részesei lehetünk (csak a jó oldalán), de (szerencsére) ezen a téren is csalatkoznunk kell: az Atomic Planet etalonnal a Max Payne-eket, illetve a Dead to Rightsot tekintette, az akció mellett némileg kidomborítva a kaland-elemeket. Gondolva a Crockett és Tubbs közötti interakcióra utóbbira szükség is volt: a Miami Vice mindig is csapatjátékról szólt, kiváltképp, hogy kettejük jelleme jelentősen eltér egymástól. A játékatratban sincs ez másképp, főleg, hogy az eltérő tulajdonságok miatt egyes feladatok megoldása csak vagy az egyikükkel, vagy a másikkal lehetséges. A pályák jelentős részben egyszerű gombnyomással váltogathatunk a szereplők között, így például ha Tubbs keresztűzbe szorult, Crockett-tel könnyedén a gaz támadók mögé kerülve tehetünk pontot az ügy végére.

Fegyverek. Várbeli Miami Vice-rajongók jól tudják, hogy Crockett egy lépést sem tenne Dornhaus&Dixon pisztolya nélkül, míg Tubbs az Ithaca shotgun mellett teszi le a voksát. Ám hogy egy kicsit még izgalmasabb legyen a dolog, ezek mellé 12 félé a egyéb gyönyörűség közül válogathatunk kezdve a távcsöves puskától az UZI-n és berettán át egészen az aknavetőig.



Rock 'n Roll. Örömteli hír, hogy a fejlesztés már végső stádiumához érkezett, így ha minden jól megy, még Karácsony előtt, valamikor november végén, december elején játszhatunk vele. A PC-s verzió semmiben sem fog alulmaradni a fontosabb konzolokra (PS2, Xbox) szánt kiadástól, mi több, könnyedén felül is múlhatja azokat – elvégre az Atomic Planetnél segédkező szakembereknek korábbi fejlesztéseik során számtalan lehetőségük nyílt arra, hogy kiismerjék az egyes platformok erejéit és gyengeségeit.

528





TIGER WOODS PGA TOUR 2005

INFOBOX

Kategória: sport • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: EA Sports • Web: www.easports.com



- Karrierlehetőség
- Átvervezhetjük a pályákat
- Online versengési lehetőség

Mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk, az őszi sportok jegyében zajlik, s nem csak a számítógépes játékosok között, az őszi szezonnyitókkal egyetemben az Electronic Arts sportsorozatainak tagjai is ekkor érkeznek a nyári pihenésből visszatérő szobasportolók életébe. Mikor megkaptam a programot egyből eszembe jutott egy talvalyi szólás: „Milyen kor az, amikor a legjobb golfos fekete, a legjobb rapper fehér, a németek nem akarnak háborúzni, s az amerikalak semmibe veszik a szólásszabadságot”. Nem tudom, idén mi lesz, de ezek közül egyben biztosak lehetünk, idén is Tiger Woods a golf egyik kiemelkedő alakja. Őszintén meg kell valljam szerintem ez a sport inkább a valóságban élvezhető, bár én még nem jutottam túl a minigolffon, de a természet és a „könnyed” mozgás senkinek sem árt.

Mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk, a programban bekövetkező változások nem eget verők, inkább csak finomítások, pár apró újítás, látványvilágbeli előrelépés, egyszerűen a szükséges minimum ahhoz, hogy a szórószív

teszter ne hogy véletlenül azt találhassa mondani, hogy egy az egyben ugyanazt kaphatjuk kézbe, mint az előző, netán az azt megelőző évben imígyen ösztönözve vásárlásra az olvasókat. Mégis miben nyilvánulnak meg idén ezek az apróságok. Először is itt van a pályák módosításának lehetősége, ami valójuk be, bizony igencsak megnövelheti egy program élettartamát (feltéve, ha van hozzá türelmünk, kedvünk és a csillagok állása is a megfelelő). Természetesen badarság lenne ezt egyből engedélyezni, ezért a változtatásokhoz szükségünk lesz „legend point”-okra, amiket különféle feladatok teljesítésé után kaphatunk.

Általunk alakítottatott pálya is megkapja a maga statisztikáit, bizonyos szint után akár még legendás játékosokkal is összemérhetjük rajta saját karakterünk tudását, sőt akár a PGA Tourba is beválogathatjuk, ez ám a megtiszteltetés.

A program nehezebb és könnyebb is lett egyúttal. Míg az új nehézségi fokozat a profiknak jelent kihívást, addig a „Tiger Vision” az egyszerű játékosok

életét könnyíti meg nagymértékben, hiszen ennek segítségével pár másodperc erejéig láthatjuk, merre is kéne ütnünk a labdát a greenben, esetleg nagyobb többjátékos partikon is hasznát vehetjük.

A Tiger Woods PGA Tourral játszhatunk egyszerűen a hírességekkel is, de valódi mélységet csak saját karakter készítése után mutatja meg. Már a játékosunk megalkotása is túlmutat az egykori simsekén, hiszen majdnem a legjelentéktelenebb apróságokig meghatározhatjuk kinézetünket, öltöztetünket.

Ráadásul az idők folyamán begyűjtött pénzből, pontokból még fejleszteni is tudjuk, s jobbnál-jobb felszerelést vásárolhatunk kedvencünknek. A golfzók kinézetére, a pályák kidolgozottságára nem lehet panaszunk, lassan már tényleg a valódi pályán érezhetjük magunkat.

Mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk, nem kötelező egyetértünk ezzel a megoldással, nem kell szeretnünk, nem kell a legjobbnak kikiáltanunk, s nézzük a pozitív oldalát, mint azt az elmúlt évek során megszokhattuk jövőre is lesz folytatás, jövőre is eldönthetjük, hogy jobb-e, mint az előző, s jövőre is legalább ennyit játszhatunk vele, mert jó.

Szabályok



Az első golf szabályrendszert az Úriember Golfzók Társasága (Company of Gentlemen Golfers) állította össze 1774-ben, mely a következő pontokat tartalmazta:

1. A labdát a lyuktól egy útdávolságra kell tee-re helyezni.
2. A tee-nek a földön kell lenni.
3. A tee-ről möltött labda cseréje nem megengedett.
4. Kővek, csontok vagy bármilyen törtött ütő, amely a labda útjában van nem mozdítható el, kivéve a green-en, ott is csak a labdától egy útdávolságon belül.
5. Ha vízbe kerül a labda, az szabadon kivehető és az akadály mögé hozható. Tee-re helyezve bármely ütővel megjátszható, melyért egy ütést az ellenfélnek engedünk, mivelhogy a labda így ki lett hozva az akadályból.

6. Ha a labda, bárhol is legyen az, egy másik labdával érintkezik, az első labdát kell felemelni, amíg a másik labdát el nem ütök.
7. Gurításnál a labdát becsületesen a lyukra irányítva kell megjátszani, nem az ellenfél labdáját olozva, amely ráadásul nem is a lyuk irányában fekszik.
8. Ha a labda úgy vész el, hogy mások azt felemlik, vissza kell menni arra a pontra, ahol ez történt, egy másik labdát leejtünk, és az ellenfélnek engedünk egy ütést ezért a szerencsétlenségért.
9. A gurítás útját a labdától a lyuk irányában nem lehet kijelölni sem ütővel, sem bármilyen más dologgal.
10. Ha a labda röptét bármely személy, ló, kutya vagy bármi más megállítja, az így megállított labdát úgy kell megjátszani, ahogy az fekszik.
11. Ha ütés céljából lendítettük az ütőt, és az a lefelé lendítés alatt bármilyen módon előrik, akkor azt is egy ütésnek kell számolni.
12. A lyuktól legtávolabb elhelyezkedő labdát kell mindig először megjátszani.
13. Ha a labda vizesárokban, árokban vagy töltésen fekszik, mely a pálya javítására szolgál, de nem a Scholar's hole vagy a Soldiers line, az nem tekintendő akadálnak, a labdát ki kell venni, tee-nél és bármely ütővel meg lehet játszani.

A Tiszteletreméltó Társaság (Honourable Company) szabályai átértelmezik a labda érmééről szóló szabályt. Ez a szabálykönyv azt is előírta, hogy a labdát úgy kell megjátszani, ahogy az fekszik.

A pályán kívüli területért járó büntetést először 1899-ben említik, mint távolság büntetést. 1920-ban vált ütés és távolság büntetéssé, mely a mai napig érvényben van. További megjegyzések és bírálatok találhatók a korai szabályokkal kapcsolatban Clapcott könyvében a Some Comments on the Articles and Laws in Playing Golf-ban, 1945.

Jelenleg a Royal and Ancient Club a mérvadó testület a szabályalkotások és változtatások terén. Ezt a pozíciót hivatalosan 1897-től birtoklik, amikor is a Golf Bizottság Szabályait (Rules of Golf Committee) egyöntetűen megalkották. (A Bizottság 15 tagból áll.)

Golftörténelem

A források szerint, beleértve Martiát római költőt is, a római birodalom idején elterjedt egy népszerű játék, amit 'Paganica'-nak hívtak, ez a szó a római paganusból ered, melynek jelentése: 'paraszt'. Ezt a játékot egy tollal küömött bőrlabdával és egy hajlított bottal játszották.

A 13. században Angliában megjelent egy másik játék is, amit 'cambuc'-nak neveztek. Ezt a játékot egy kis falabdával és egy görbe bottal játszották. Bár eléggé hasonlít a golfjátékhoz, mégis a mai napig nem tisztázott, hogy van-e közöttük kapcsolat. 1457-ben II. Jakab Skóciában elrendelte a futball és a golfjáték betiltását, mindezzel a katonai sikereket szeretne volna növelni. Később III. Jakab és IV. Jakab megismételte ezt a tilalmat. Mindez arra enged következtetni, hogy ez időben a golf már igen közkedvelt sportnak számíthatott.

A csatornát észlve, bebizonyosodott, hogy már a 16. század elején játszottak egy 'Het Kolven' más néven 'Golfing' nevű játékot Hollandiában. A Kolf szó a K hangját G-nek ejtették (így golf) ami így azt a 'fegyvert' jelentette, amivel a játékot játszották. A történetek a mai napig nem tudták megérteni a Het Kolven, és Golf közötti kapcsolatot, bár az tény, hogy abban az időben mind Skóciát, s mind Angliát szoros kapcsolatok fűzték a kontinenshez, így valószínűnek tűnik hogy a játékok e három országban valamilyen módon kapcsolódtak egymáshoz. Bár a golf a 17. századra már nagyon elterjedt Skóciában, 1744 előtt még nem volt semmiféle golfszabályzat. 1744-ben megalakult az ún. Gentlemen Golfzók Társasága. Az ő nevükhöz köthetik az első golfszabályzat. Így a 18. századtól a golf gyorsan fejlődött, fejlesztették a golfpályákat, kiszélesítették a fairway-eket.

A 19. század főként második felében megindult a golf gyors fejlődése, a leghíresebb golfklubok is ebben az időszakban épültek.





KNIGHTS OF HONOR

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: Black Sea Studios • Web: www.knights-of-honor.net



- Real Time játékmenet
- Középkori környezet
- Több mint 150 tartomány

Ha nem csúsztatják el a megjelenéseket, úgy tűnik, idén össze fog csúszni a Total War mellett, amely minden valószínűség szerint az elődeihez hasonló népszerűségnek örvend majd, ekkortájt jelenik meg a középkori érában játszódó Knights of Honor is, melynek sajtóverziójába lehetőségünk nyílt a játék hivatalos megjelenése előtt belepillantásunk. Felépítését tekintve a Black Sea stúdió játéka számtalan hasonlóságot mutat majd a Total War-sorozattal szemben, ugyanakkor a számtalan újításnak és egyedi hangulatának köszönhetően egyáltalán nem nevezhető majd egyszerű kopióknak.

A Total War nyomdokain.

A Knights of Honorban egy szabadon választott királyi dinasztiát menedzselve kell minél gazdagabb és hatalmasabb birodalmat létrehozni a középkori Eu-

rópa térségében. Hasonlóan a Total Warban megszokott rendszerhez, birodalmunk ebben is provinciákra (több mint száz található majd belőlük a térképen) oszlik majd, melyek fejlesztésével juthatunk nyersanyagokhoz, pénzhez és emberekhez seregeink feltöltése érdekében. A gazdasági részt jelen esetben is a stratégiai térképen keresztül fogjuk irányítani: ha harcra kerül a sor, ezt felváltja a taktikai térkép, ahol a különféle formációkba rendezett seregeinkkel rothathatunk rá az ellenünk törőkre. A legszembetűnőbb különbség, hogy a Knights of Honorban nem csak a harcra van lehetőség, hanem a teljes játékmenet valós időben zajlik majd. Ugyanakkor lesz pause funkció, így nem maradunk alul a géppel szemben, mert például a diplomáciai kapcsolatok ápolása közben nem tudjuk seregeinket irányítani és gazdálkodni egyszerre.

A játékban fontos szerephez jutnak a nemesi rend jeles képviselői, akiket különféle munkakörök betöltésére nevezhetünk majd ki (kém, hadvezér, pap, kereskedő stb.), hogy többek közt az így nyert bónuszokkal javítsanak



az igazgatásuk alá tartozó provincia gazdasági és társadalmi mutatóin. A kém, beépülve egy másik birodalom nemesi rendjébe, felülírhatja az adott ország zászlaja alatt hadba vonuló seregeket. A kereskedő egy velünk kereskedelmi kapcsolatban lévő ország piacait járva gazdagíthatja az államkincstárt. A földesúr kinevezése egy tartomány élére a termelékenység és a népesség növekedését vonja maga után, míg az építészhez vonzó városok városaink fejlesztésekor kerül előtérbe. A hadvezérek a győztes csaták után tapasztalati pontokkal lesznek gazdagabbak, melyekért cserébe számtalan különféle különleges képességgel gazdagodnak majd. Ugyanakkor lehetőségünk nyílik majd némi nyersanyag ráfordításával nemességünk elméjének bekezdésben történő pallérozására is.

Ehhez elsősorban könyvekre lesz szükség, amelyeket a megfelelő épületek felhúzása után a városok termelnek a tudományra éhes fők kiműveléséhez. De nem csak nemességünk tagjai fejlődnek a játék előrehaladtával, alkalmunk lesz királyságunkat is „tuningolni” valamelyest. A Kingdom Advancement menüben összesen tíz területünk kifejlesztése lesz elérhető, melyekről szinte minden területen erősíthetjük birodalmunkat, az alattvalóink hangulatát – és ezzel együtt termelékenységét – javítani hivatott tavaszi fesztiválok, a tengerpart menti városok pénzforgalmát felpezsdítő tengeri felfedezések.

Ki is volt Arthur király?

Arthur király pontos kiléte máig ismeretlen. A legvalószínűbb feltevés szerint a római hegemonia megszűnte után, a „sötét középkor” hajnalán élt kelta törzsi vezető lehetett, akinek személyét az idő előrehaladtával egyre több mitikus legenda kezdte övezni, míg végül kialakult a napjainkban is ismert mondanakör a legendás kerd, az Excalibur tulajdonosáról, aki a Kerekasztal Lovagjaival életét – a hagyomány szerint a keresztre feszített Jézus vértől fogódzkodva – a Szent Grál keresésének szentelte.



Nyeregbe! A csatákat, amennyiben nem bízunk a mesteréges intelligenciában, személyesen is levezethetjük majd. A taktikai térkép igazodni fog a stratégiai térkép környezetéhez, így nem lesz éppen mindegy, milyen földrajzi adottságokkal rendelkező területen csapunk össze az ellenséges csapatokkal. Sik területen, ahol nem lesz lehetőségünk magaslatokról rárontani az ellenre, marad a különféle formációkkal való taktikázás és a megszokott „kö-papír-oltó” elv minél szakszerűbb kihasználása. Na meg persze némi türelem árt soha. A hadakozáshoz valamivel több, mint huszonötféle egység áll majd rendelkezésünkre, melyek jelentős hányada csak meghatározott provinciákból verbuválódhat, így a norvég vikíngek és az angol hosszújászok mellett találkozhattunk serény hátrafele nyilazó magyar könnyűlovasság-gal is.

Természetesen a várostrom egyetlen középkori témájú stratégiai játékból sem maradhat ki, a Knights of Honorban pedig egyenesen elkerülhetetlen lesz, lévén, hogy adott provinciát csak a hozzá tartozó kastély megszerzése után pacifikálhatunk. Az ostrom akkor ér majd véget, ha a védők vagy a támadók le nem győzhetnek, illetve ha a felmentő sereg megérkezése előtt sikerül kiéhezettünk a várnépet. Ehhez az ostrom előtt nem árt majd felégetni a provinciához tartozó gazdasági létesítményeket, mindennekelt a kastély gabonaelállítását biztosító majorságokat.

A végső győzelem eléréséhez azonban közel sem csak a harcmezőkön keresztül vezet az út. Hiába toborzunk össze félelmetes méretű hadsereget, ha szomszédjaink, kihasználva a helyzetben rejlő

lehetőséget, akkor támadnak hátra minket, mikor seregeink java része más provinciák meghódításán szorgoskodik. Az ilyen és ehhez hasonló szituációkat elkerülendő, nem

„Felépítését tekintve a Black Sea stúdió játéka számtalan hasonlóságot mutat majd a Total War sorozat elemeivel, ugyanakkor a számtalan újításnak és egyedi hangulatának köszönhetően egyáltalán nem nevezhető majd egyszerű koppintásnak.”



árt folyamatosan ápolni diplomáciai kapcsolatainkat, melyeknek kiemelt szerep jut majd a Knights of Honorban. Királyi családok közti házasság, a kereskedelmi egyezmények, a katonai szövetségek mellett még sok más egyéb lehetőséget

építenek be a programba, hogy azok segítségével nyerjük el más – gyakorta sokkalta erősebb – birodalmak uralkodóinak pártfogását. A kisebb államok többször meggondolják majd, hogy biztos tőlünk akarnak-e újabb provinciákat hódítani saját birodalmuk gyarapításához, ha szövetségeseink listáján ott díszelg a Bizánci, vagy éppen a Német-Római Birodalom címere.

Kül- és belpolitika. A diplomáciai és kereskedelmi kapcsolatok könnyebb nyomon követése érdekében egy politikai térképet használhatunk majd számtalan szűrővel, melyek ki-be kapcsolásával sok egyéb más mellett informálódhatunk a különböző uralkodóházak egymáshoz fűződő viszonyáról, valamint pénzügyi és katonai potenciájáról is.



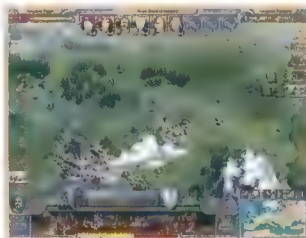
A lovagrendek

A lovagrendeket a keresztes háborúk idején alapították. Eredeti karitatív tevékenységüket, a beteg zarándokok ápolását azok fegyveres védelmével egészítették ki. Hamarosan a Szentföldöt védtek a muzulmánokkal szemben, majd később Európa keleti felében térítették a pogányokat nem éppen békés eszközökkel. A három egyházi lovagrend a Johannita (máltai), a Templomos, valamint a Német (teuton).



„A látottak alapján azonban mégis olybá tűnik, hogy az október beköszöntével egy korrekt módon kivitelezett, kifejezetten kellemes programmal leszünk gazdagabbak.”

Hasonló, ha nem nagyobb körülményekkel kell majd eljárnunk a belpolitikai döntéseink meghozatalakor is. Népszerűen döntésekkel hamar elveszítjük az ország népének belénk vetett bizalmát, ami először a termelékenység csökkenéséhez, majd még rosszabb esetben lázadások kitöréséhez vezethet. Nem árt majd például szem előtt tartanunk, hogy amennyiben katonai szövetséget kötünk egy másik ország vezetőjével, az minden esetben két oldalú megállapodást takar, és amennyiben hű szövetségeseinknek háborúzni támad kedve, ahhoz nem szügyelli majd a segítségünket kérni, még akkor is, ha nekünk épp minden egyes katonánkra szükségünk lenne az országba betörő ellenség megfékezéséhez.



A külsőségek. A Knights of Honor a látványvilága kategóriáján belül kiemelt tetszetősnek tűnik. A stratégiai térképen a hadseregek számára átjárhatatlan hatalmas hegysek magasodnak, a völgyekben folyók kanyarognak, a tengerek hajjai közt bálnák tűnnek fel, s buknak alá. A provincia központjához szolgáló kastély fejlettségi szintjéhez igazodik majd az egyéb vidéki lakott területek: farmok, kolostorok, városok külső megjelenése.

Multiplayer lehetőség lesz a játékokban, de ezen a téren sajnos meg kell majd elégednünk a Total War sorozatból már ismerős fémfogással. Így ezúttal is csak ütközeteket játszhatunk le hasonló élményekre vágyó társainkkal, a birodalom menedzselése ezúttal is kimarad a többjátékos lehetőség közül. Az Anno 1503 példájából kiindulva valószínű, hogy túlzott komplexitása miatt jelen esetben is technikai okokból nem sikerült átültetni ezt a játékelemet a többjátékos módba.

Mire lefulladnak a falevelek... Igaz ugyan, hogy a térképek esetében van még mit csiszolni, a tesztelt verzióban ugyanis Buda városa valahova Heves megye déli csücskébe, Esztergom pedig egyenesen a délvídekig lecsúszott, de remélhetőleg az ilyen jellegű hibákat egy középiskolai atlasz átlapozgatását követően orvosolják. Addigra majd talán a Duna mellett egy másik,

Középkori hadviselés

A középkori hadviselés szinte minden aspektusában különbözött a francia forradalom után megjelenő, reguláris hadseregekkel vívott harcmodortól. A legfontosabb eltérést az utánpótlási vonalak hiánya jelentette. A seregek így mindig az aktuális tartózkodási helyük erőforrásait élték fel nem kis terhet róva az adott terület lakosságára. Nem véletlen, hogy az előzőidő háborúk szinte kivétel nélkül éhínséget vontak maguk után a csatateret környezetében. Ugyanakkor utánpótlási vonalak híján az azok védelmét szolgáló összefüggő frontvonalakra sem volt szükség, ami növelte a seregek mozgékonyaságát.



Tisza néven ismert folyó is keresztülszorgedez a Kárpát Medencén, minthogy jelenleg még ez az apróság is várat magára. A látottak alapján azonban mégis olybá tűnik, hogy az október beköszöntével egy korrekt módon kivitelezett, kifejezetten kellemes programmal leszünk gazdagabbak, amelyek a hagyományos stratégiai játékok mezőnyében jó eséllyel pályázhat az év játéka címre.



PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

**AJANDEK MINDEN
VÁSÁRLÁSHOZ!**

2-Sturm: Fortgeben B	3.990	ates of the Caribbean	2.490	Settlers 4	2.990	Spinner Cell 2: Pand. Tr.	7.990
Imperium Galactica	2.990	Pharaoh's Cleopatra	1.990	Settlers 4 Kiegeszítő	2.990	Star Trek: Armada	1.990
Industry Giant 2	1.990	Pololet	2.990	Settlers 4 Trojú Hadjáró	3.990	Star Trek: Away Team	1.990
Industry Giant 2 kúdel.	1.990	Pokoli Szomszédok	3.990	Settlers 4 két kuldel.	5.990	Star Trek: Elite Force	1.990
Jagged Alliance 2 Gold	1.990	Pokoli Szomszédok 2	2.990	Shanghai 2nd Dynasty	1.990	Star Wars Ren	1.990
Jagged Alliance 2 Gold	1.990	Port Royale	2.990	Shogun	3.990	Star Wars Commander	1.990
Joint Operations	1.990	Postal 2	1.990	Shogun	3.990	SW Jedi Knight Gold	3.990
Judge Dredd	4.990	Project IGT 2	2.490	Shrek 2	2.990	SW: JK Jedi Outcast	3.990
Jurassic Park Op. Gen.	1.990	Pure Pinball	1.990	Sims City 4	3.990	SW: JK Jedi Academy	3.990
Knight's	2.990	Railroad Tycoon 3	2.990	Sims 4: Livin' It Up	4.990	SW: Knight of Old Ren	3.990
Knightshift	4.990	R. S. 3 Raven Shield	2.490	Sims: House Party	4.990	SW: Phantom Menace	3.990
Knight's & Merchants	4.990	R. S. Six 3rd: Athena Sw	4.990	Sims Hot Date	4.990	SW: Rogue Squadron	3.990
Knight's & Merchants 2	1.990	Raybow Six 3 Gold	6.990	Sims On Holiday	4.990	SW: X-Wing Alliance	3.990
Knight's & Merchants 2	1.990	Rally to the Rescue	2.990	Sims On Vacation	4.990	SW: X-Wing Gold	3.990
Légó	2.990	Rayman 3	2.490	Sims Superstar	7.490	Starcraft	6.990
Lionheart	2.990	Red Alert 2: Yuri's Rev	2.990	Sims Abakardak	7.490	Starhollow Crusader	4.990
Lions 2003	3.490	Restaurant Empire	7.990	Sims 2 (sept. 17)	12.990	Striden Strike 2	2.990
Lord of the Rings	2.990	Return to Castle Wolf	2.990	SMAAT	2.990	SW: 2x3 Elite	2.990
Lord of the Rings (Viv.)	2.990	Runaway	2.990	Soldier of Fortune. 2 Gold	3.990	SW: I.N.E	2.990
Lord's Everquest	2.990	Sacred	6.990	Soldiers: Heroes of ww2	3.990	Syberia	2.990
Lord's of the Realm 3	4.990	Sacred 2	6.990	Soul Reaver 2	7.990	Temple of Elemental Ev.	3.990
Mace of the Galaxy	3.990	Schiz	2.990	Spellforce	7.990	Terminator 3	3.990
Mace of the Galaxy	3.990	Sega Rally	2.990	Spellforce küdelst	7.990	Thief	2.990
Max Payne 2	5.990	Sega GT	2.990	Spiderman The Movie 2	2.990	Thief: Dark Shadows	1.690
MechWarrior 4	2.490	Sega Touring Cars	1.990	Splitter Cell	2.490		

INFO M@RKET

Őszi számítástechnikai kiállítás

2004. szeptember 11-1

A BNV-vel egyidőben

www.infomarket.hu

Keress minket a B pavilonban!

Unreal Tournament 2004	10 990
Vészelyezet 2	2 990
Vietcong	4 990
Wanted Guns	1 990
War and Peace	2 990
War of the Ring	4 990
Warcraft 3	3 990
Warcraft 3 Frozen Throne	3 990
Wizardry 8	1 990
World War 3	990
Worms 2	1 990
XIII	6 990
Zeus+Poseidon	1 990



IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

INFOBOX

Kategória: városépítő stratégia • Kiadó: Sega • Fejlesztő: Tilted Mill • Web: www.immortalcities.com

Egyiptom ősi civilizációjának rejtélye, a több ezer éve ember alkotta hegyként a homokdűnék fölé magasodó gligászi piramisok építésének metódusa, a korához képest mind szociológiailag, mind tudományos ismeretekben elképesztően fejlett nép habitusai és mindennapjal olyan témák, melyek nem csak a régészeket, hanem szinte mindenkit érdekelnek, ki kicsit is fogékony a misztikumok vagy éppen csodák iránt. Ha téged sem hagy hidegen eme csodálatos ősi civilizáció, a Tilted Mill játéka neked készül!

A Nilus áldása. A Children of the Nile című játék egy többrészesre tervezett, Immortal Cities címre keresztelt sorozat első epizódja, mely tulajdonképpen a Pharaoh című 1999-es műalkotás feltupírozott utódja. Feladatunk nem lesz egyszerű: időszámításunk előtt 5000 évvel kezdhétük meg áldásos ténykedésünket, melynek hatására a kezdetben halászból, vadászból és gyűjtögetésből élő nomád népekből a történelem előtti kor leghatalmasabb, legcsillogóbb és legfejlettebb civilizációjának buzgógn ténykedő polgárai válnak. Metropoliszokat építeni azonban nem lesz egyszerű feladat, hiszen a pénzügyileg is nyereséges településekhez elengedhetetlen a sok adót fizető, módosabb rétegek megjelenése is. Márpedig ők mindig többet és többet akarnak, s igényeik kielégítéséhez nem csak pénzre, hanem jó stratégiai döntésekre is szükségünk lesz. Egy-egy rosszul elhelyezett piac, szonglőrszínpad avagy templom, s a szükségletek kielégítéseire tett erőfeszítéseink máris haszontalanná válnak

Isteni színjáték. Aprópó, istenek. Mint minden korabeli népnek, az egyiptomiaknak is volt pár raklapall belülről, egészen pontosan kézrezt tisztelték a Nilus fölédjén. Eme tetemes mennyiségből mi csupán 14-et fogunk viszontlátni a játékban, ám ez a szám is igen magas, tekintve, hogy mályen tisztelt lakóink szomorúak lesznek, ha kedvenc istenük, avagy isteneik temploma nem található meg városukban. A tiszteletadás elmaradása ráadásul magunkra szabadihat jó pár csapást, járványt vagy katasztrófát, így a vallás a játék egyik legfontosabb aspektusainak egyike lesz.

A szociális hátó. Mint minden városépítő stratégiában, itt is szemmel kell majd tartanunk a munkanélküliség, illetve a munkaerőhiány alakulását. Mondanom

sem kell, mindkét eset rendkívül kártékony hatással van iparunkra, ily módon pedig a haladás kerékkötői lehetnek. Az egyensúly megtalálása - csakúgy, mint a valóságban - rendkívül nehéz lesz, hiszen előbb-utóbb minden műhelyre, bányára és farmra szükségünk lesz, hogy a gazdagok kedvében járjunk. Nem feledkezhétünk meg a katonaságról sem, kiknek - rendkívül meglepő módon - a barakkokban szoríthatunk helyet. Bár az ősi Egyiptom nem elsősorban a katonai erejéről volt híres, természetesen elengedhetetlen lesz városunk védelme a különböző fosztogató hordák támadásainak visszaveréséhez. Légiókat is küldhetünk határainkon túlrá, ám egyelőre még rejtély, milyen előnyökkel is járhat az ilyesfajta perverzció.

A kőrités. Felelősségteljes fáraó-szerepkörünket igen látványos 3D-s motor segítségével tölthetjük be, melynek segítségével akár a piac forgatagában is bekapcsolódhatunk, avagy lélekemelő "kamerásátát" tehetünk újonnan épített gligási piramisunk tövében. Az épületek és városunk lakói gondosan kidolgozottak, szépen animáltak, természetesen minden lélegzik és mozog, a fejlesztők igyekeznek megteremteni egy valódi, nyüzsgő történelem előtti fellegvár atmoszféráját. Nem lehet elmenni azonban a Children of the Nile és a Caesar-játékot, valamint a Pharaoh közötti feltűnő hasonlóság mellett. Az ok rendkívül egyszerű: a Tilted Mill gárdájában számos olyan szakember akad, ki részt vettek e fantasztikus stratégiai játékok kivitelezésében. Ha sikerül legalább annyira lebilincselő produkciót alkotni, mint a fent említett elődök voltak a maguk idejében, meggyőződésem, hogy az idei év egyik legszórakoztatóbb alkotása kerül a boltok polcaira november végén.

Grusi



BARBARA JO BINBO



ZENA



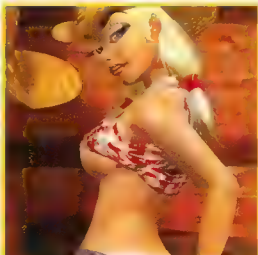
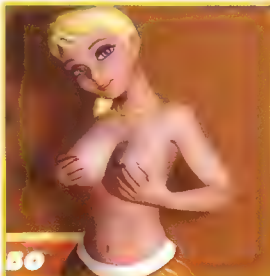
ANALIZA CANBOZINNI

2005 A KALANDJÁTÉKOK ÉVE?

15 évvel ezelőtt senki sem gondolta volna, hogy valaha temetni fogjuk a kalandjátékokat. A hőskorban a számítógépes felhasználók élvezettel meredtek az első generációs, úgynevezett „bepötyögős” kalandjátékokra nem törődve azzal, hogy mindössze néhány csúnyácska figura animál ügyetlenül a képernyőn. Képesek voltunk napokon át szótárazni, kutatni a megfelelő szó után csak azért, hogy továbbjussunk Larry Laffer, Roger Wilco vagy King Graham küldetéseiben. A fejlődés persze nem állt meg, hamarosan jött Guybrush Threepwood, az ifjú kalóz, Simon, a varázslótanonc, a zöld és a lila csáp, George Stobbbart és a bájos Nico valamint Indiana Jones. Egyre szebb lett a grafika, először a begépelős rendszer tűnt el, majd az ikonok felváltották a szavakat, megjelentek az akciórészek. Ez azonban nem volt elég, a régi játékosok felnőttek, az újak meg inkább FPS-ekkel és RTS-ekkel foglalták el magukat. Ez a valaha szebb napokat megért kategória szép lassan sorvádnak indult, 2004-re már valóságos népünnepély tör ki, ha megjelenik egy Syberia 2. Közhely lenne az mondani, hogy a remény hal meg utoljára, de ebben a helyzetben ez a megfelelő kifejezés. Szerencsére létezik még néhány megszállott fanatikus, aki időt, pénzt és energiát nem kímélve kalandjáték-fejlesztésbe fog. Úgy gondoltuk, érdemes kicsit körülnézni, mit is fejlesztenek a régi nagy kalandjáték-designerek, mi lett a sorozatokkal, miben mesterkednek a független fejlesztők, és milyen meglepetések várnak ránk 2005-ben.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

A bejelentést követő autórikus hangulat alaposan lecsökkent, a megjelenés előtt néhány hónappal mindenki tisztában van vele, hogy az új Larry játék csak nyomokban fog hasonlítani az eredeti sorozatra. Larry mindössze gyengécske melleszkereplő lesz, a középpontba Larry unokaöccse, Larry Lovege lesz. Szó sincs Larry 8-ról, a Vivendi Universal mindössze a híres márkanévét használta fel. A játék nem más, mint szexuális tartalommal feltöltött minijátékok halmaza. A szigorú korhatárrendeletek miatt ko-



moly cenzúrára is számíthatunk, ami teljesen felesleges, hiszen a megcélzott korosztály életkora bőven 18 év felett van. A kézzel rajzolt grafika viszont egészen potás, ezen a vonalon akár még sikeres is lehet.

A Vivendi Universal az év végi megjelenést tűzte ki célul, amit a fejlesztőknek komolyan is kell venniük, mivel a cég anyagi helyzete nem túl rózsás (bár az állítólagos szeptemberi Half-Life 2 megjelenése segíthet a talpra állásban).

Hová tűnt Tim Schafer?



Tim Schafer remélem, nem kell bemutatnom senkinek. Olyan sikerek fűződnek a nevéhez, mint a Full Throttle, a Grim Fandango vagy a Day of the Tentacle. A LucasArts-szal történő szakítása után összeállt néhány hasonló árúttal (jobbára a Grim Fandango készítő arccal), és Double Fine néven fejlesztőcsapatot hozott létre. A cég jelen pillanatban lelkesen dolgozik a Psychonauts fejlesztésén, mely kategóriáját tekintve kőkéremény, akciós megspékelt kalandjáték lesz. A fejlesztés 2002-ben indult meg Xboxon, de nem feledeztek meg a PC-ről sem, annak hegesztése párhuzamosan folyik.

Kaland vagy akció? Azt hiszem, ez a kérdés legatja most legjobban a játékosokat.

Tim: Mindkettőt. Igyekeztünk úgy felépíteni a programot, hogy minként stílus szerelmesei elégedettek legyenek. Az akciórészek egyértelműen konzolosak lesznek, de a fejtörők terén a PC-s kalandjátékosok lesznek előnyben.

Mi az alapötletet? A Tim Schafer-játékokban hozzáértünk a humorhoz és a kidolgozott történetekhez, most is így lesz?

Tim: A Psychonauts főszereplője Raz, egy kisfiú, aki valamelyik cirksuszban nevelkedett fel. Az akrobatika a vérben van, nem jön zavarba, a trapézon kell lengedeznie, vagy kételen kell járnia. Ügyessége mellett azonban természetfeletti képességekkel is rendelkezik. Minden vágya, hogy bekerüljön a paranormális tevékenységeket vizsgáló különleges ügynökök közé. Ehhez azonban komoly próbákban kell keresztülmennie, ahol újabb képességeket sajátíthat el.

Mit jelent az, hogy az emberek gondolatában kell küldetéseket végrehajtania?

Tim: A kiképzés során csak akkor sajátíthatunk el új képességeket, ha sikerrel járunk az adott páciens elméjében. Lesz olyan küldetés, ahol egy rémálomtól gyötört kislányt kell meggyógyítanunk, de lesz olyan is, ahol a bolondokháza Napóleont kell legyőznünk elméje Waterloóján.

Milyen képességekkel rendelkezik a főhős?

Tim: A telekinézis és a gondolatolvasás vele született képesség, a történet során azonban képes lesz láthatatlanná válni vagy befolyásolni mások akaratát. Gygyer nem lesz, mindent a különböző képességek összekombinálásával kell megoldanunk.

Mikorra tervezték a játék megjelenését?

Kész lesz, amikor elkészült. Többféle dátum keringett már a köztudatban, 2002-ben azt mondtuk, 2003 végére befejezzük, nem jött össze. Jelen pillanatban sincs konkrét megjelenési dátum, de 2005 első felére nagyon szeretnénk már befejezni.

Sherlock Holmes and The Silver Earrings



Igazi csemegének ígérkezik a legújabb Sherlock Holmes kalandjáték, mely a népszerű detektív új ideig ismeretlen történetét dolgozza fel. Egy rejtélyes gyilkosságot kell megoldanunk, de nagyon körülményes, mivel az eset az angol arisztokrácia krémjét érinti. Holmes elválaszthatatlan segítőjára, Dr. Watson szintén löszerepet kapott, a híres detektív mellett őt is lányíthatjuk. A grafika igen részletegazdag, szépen megrajzolt, a zene nagyon hangulatos, gyorsan elvarázsolja a játékos. A játék őt fejezetre oszlik, összesen vagy 40 helyszínt járhatunk be. Több mint 40 szemtanút kell kikérdeznünk az esetről, bizonyítékokat gyűtenünk, azokat kiellemeznünk, és levonnunk a megfelelő következtetéseket. A játékra nem kell már olyan sokat várni, a kiadó szerint néhány országban (Anglia, skandináv államok) már augusztus végétől kapható lesz. A magyarországi megjelenésről egyelőre nincs hír.



Vampire Story

Szintén LucasArts-os berkekből jött Mike Kirchoff és csapata, akik szintén nem nyugodtak bele, hogy vége legyen a kalandjátékok korszakának. Saját erőből összevontak egy rövid demonstrációs anyagot, melyben bemutatják a Vampire Storyt. Meglehetősen merész lépés volt ez részükről, hiszen még nincs kiadójuk (reményeik szerint a bemutatott anyag, a sajtóvisszhang és a rajongók reakciói segítenek abban, hogy kiadót találjanak).



Hol és mikor játszódik a Vampire Story?

Mike: Az 1800-as évek végén járunk, a viktoriánus korban. A főszereplő egy tehetséges francia énekesnő, aki egy nagyhatalmú vámpír elrabol, és vámpírrá tesz.

Melyek voltak azok a mostanában megjelent kalandjátékok, amelyek nekik is igazán tetszettek?

Két igazán jó címet tudnék említeni, az egyik természetesen a Syberia, a másik meg a Runaway Technika. Mindkét játék lenyűgöző, ráadásul a történetvezetésük is remek. Tarveink szerint a Vampire Story hasonló megoldással fog elkészülni, keverni szeretnénk a 2D-s hátteret a 3D-ben elkészített szereplőkkel. Kacérkodunk még a cell shading technológiával (Zelda The Wind Waker, XIII stb.), de az meg a jövő zenéje.

Milyen képességekkel fog rendelkezni a vámpírlány?

Összesen hét fejezet lesz a játékban, a lány repertoárja mindegyikben új természetfeletti képességgel bővül. Képes lesz átalakulni denevérré, az életben maradáshoz meg kell tanulnia vért szívni az áldozatokból, de csak annyit, hogy azok még életben maradjanak. Lesz olyan küldetés is, ahol csak úgy juthat tovább, ha megváltoztatja az időárást...

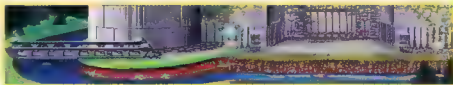
Van valami elképzelésed a játék megjelenését illetően?

Egyáltalán le kell szögezni előre, a Vampire Story tényleges fejlesztése még nem kezdődött el, csak akkor indul be a munka, ha találunk olyan kiadót, amelyik anyagilag finanszírozni tudja. Szeretnénk Halloweenre időzteni a boltokba kerülést...

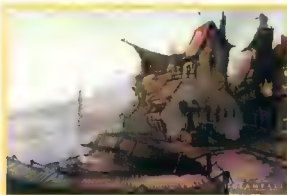


Anonymous Game Dev. Interactive

Az AGD Interactive furcsa fickók gyűlekezete, megszállottak, akik hisznek abban, hogy vissza lehet szokatni a Sims-en nevelkedett játékosokat a kalandjátékokra. Ráadásul nemcsak a szájuk jár, tesznek is az ügy érdekében. Non profit jelleggel régi, klasszikus kalandjátékokat újítanak fel és tesznek letölthetővé az interneten keresztül. Eddig két program ráncfelvarrással végeztek: King's Quest I és King's Quest II. Mindkét játék grafikáját és kezelőfelületét kicserélték, sőt, a második részben újabb feladványok és zenék is felbukkannak (mindkét játékhoz külön letölthető zene- és beszédcsomag is). Mostanság a szabadidejüket egy harmadik klasszikus társaságában, a Quest for Glory II-ben (Trial by Fire) töltik. Meg nem erősített hírek szerint a játék valamikor 2004 vége felé készül el.



The Longest Journey: Dreamfall



Folytatódik a híres Longest Journey sorozat is, Dreamfall alcím-mel. Az új részben mindenből többet kapunk: három párhuzamos dimenzió, három játszható karakter, többféle megoldási rendszer, átalakított történet és befejezés. Mindhárom karakterünket közvetlenül irányítjuk, így lehetőségünk nyílik olyan új cselekvésekre, mint a lopakodás vagy a verekezés. Ápril mellett két új játszható karaktert kapunk. Zoe éppen most maradt ki az iskolából, fogalma sincs, mit kezdjen az életével. Akaratán kívül keveredik bele egy összeesküvésbe, minék következtében az egész élete megváltozik. A másik új karakter Kian, aki igazi



antihős, ő vigyáz a lányokra út közben, de nem lesz finnyos akkor sem, ha valakit el kell tenni láb alól. A norvég fejlesztők ismét valami igazán egyedi, rendkívül hangulatos játékokat fognak készíteni, bár ez már csak nyomokban fog emlékeztetni az eredeti Longest Journey-re. A fejlesztők szerint a Dreamfall valamikor 2005 elején készül el. Úgy legyen!

Apró hírek



A Runaway sikere után gőzerővel folyik a második rész fejlesztése is. Három új képen kívül azonban semmi új hír nincs a játékról. Nem túl jó ómen!

Project Joe munkácimen hangulatos kalandjáték készül, a baj csak az, hogy még annak sincs kiadója. A képek alapján ígértesnek tűnik, kár lenne veszni hagyni!

A spanyolok kedvelhetik a kalandjátékokat, mivel a Runaway mellett nagy sikert aratott a Westener, melyben nem más, mint a híres Fenimore Fillmore a főszereplő.

Olasz rajongók folytatják a Sam and Max sorozatot, az új rész címe Case Gilbert. Egyelőre még csak demó van belőle, de remélhetőleg hamarosan elkészül a teljes. Persze a LucasArts erre sem adta az áldását. A csodaszép Martin Mystere heteken belül a boltokba kerülhet. A cselekmény az örök élet körül bonyolódik, de persze a tudóst, aki képes lenne betölteni az emberiség egyik legnagyobb álmát, meggyilkolják.





DOOM III

INFOBOX

Kategória: FPS • Kiadó: Activision • Fejlesztő: id software • Web: www.doom3.com

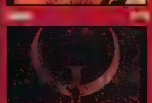
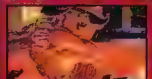


- a nagy klasszikus új környezetben
- korszerűsítő grafika

Arany



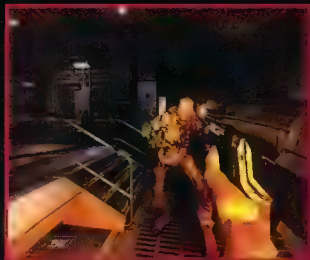
Doom II



A férfi fegyverét szorosan markolva a hangok irányába futott. Velőtrázó alkolyok, robbanások zaja és földöntúli üvöltések visszhangjai töltötték meg a levegőt. Aztán hirtelen minden elnémult, s újra csak egy-egy klégett biztosíték csergése törte meg a baljós csendet. Az eltevedt látogató léptei lelassultak, és még tett egy utolsó, tétova mozdulatot előre, hogy aztán a következő fordulóban végleg megállítsa az idegeire telepedő, jeges dermedtség. A rémület teljesen megbénította, elsőre fel sem tudta fogni, ami elé tárukt. A látvány olyan sokkoló volt, hogy végtájjal nem engedelmesekek többé semmilyen utasításnak, csak érzéketlen rongyként lógtak tovább testéből. A vérel mocskolt falak mentén ott hevert maga az iszonyat, ami öntudatát elborítva valósággal fojtogatta a katonát. Elméje csak egyetlen vészparancsot sávitott könyörtelenül agya utolsó, még józan gondolkodásra képes zugában: "el innen, el, minél messzebb!". Az imbolgató lámpák fénye felismerhetetlenné roncsolódott maradványokon játszott torz játékot, melyekről több-kevesebb bizonyossággal csak annyit lehetett megállapítani, hogy valaha élőlényhez tartoztak. A férfi nyelt egyet, újratöltötte puskáját, s az előtte magasodó, vérel és égésnyomokkal borított fémkapura meredt. Aztán némi tétovázás után nagy levegőt vett, minden idegészálát a pillanatra összpontosította, és a Pokol összes borzalmára felkészülve remegő kezével megnyomta a gombot. A fémajtó lomhán, hatalmas robajjal emelkedett fel, s mögötte feltárukt a koromsötétség, szinte minden pillanathban készen arra, hogy magába szippantssa, és örökre betemesse a hivatlan betolakodót. De a kapu mögött semmi nem volt, csak néhány gép kattogott monoton. A tengerészgyalogos megkönnyebbülten sóhajtott fel, s elsálgázott tekintettel döött hátra. Nem érzékelhette, amint a sötétsébi nyálkás karmok lenűltek nyaka irányába. Megpördűt ugyan, de ekkor már késő volt. Élete utolsó pillanatában még láthatta, amint a karmok torzszűlött, oszító testű gazdája előugrik rejtékéről, és megragadja áldozata torikát. A bestia szörnyű üvöltés kíséretében, diadalittasan emelte magasra a letépett fejet. Ettől a pillanattól kezdve a padlóra ömlő vér volt az egyetlen emberi dolog a sötét folyosón...

DVD
ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Végatlan

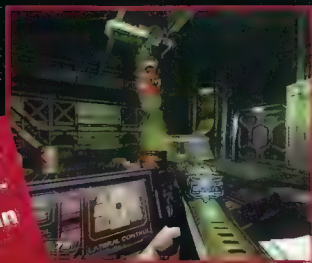


Na, valahogy így tudnám pár mondatban érzékeltetni a Doom 3 világának néhány másodpercét. A négy-éves fejlesztési idő, és a kiszívárgott „alfa” körüli hisztéria irtógalmatlan várakozásokat, sőt, elvárásokat támasztott a játékkal szemben. S most, egyszerre csak értelmét veszítette az utálatos „when it's done” mondat, és helyébe a szívet melengető „it's done!” felkiáltás lépett. Nehéz ám megszokni az új helyzetet, hiszen az éveken át legfeljebb csak a desktopon szemlélt képek mostantól kezdve mozognak, és az annyiszor elképzelt eseményeket végre személyesen is átélhetjük. Ettől a pillanattól mindez pusztán saját döntés (bátorság), illetve egy .exe fájl elindításának függvénye. Ha elfogadjuk (márpedig miért is kételkednénk benne), hogy a Doom 3 minden idők legjobban várt számítógépes játéka, talán megértitek, ha azt mondom: erről a programról írni nem csak megüszeltetés és kihívás, de felelősség is egyben. E tényt ismerve és felismerve ezért úgy döntöttünk, ezúttal hárman fogunk mindent megtenni azért, hogy Ti, kedves olvasók, a lehető legjobb és legátutóbb Doom 3 tesztet olvashassátok itt, a Garmerben. Mint azt megszokhattátok, jómagam valamennyi fontosabb ismeretű előtti szereték kicsit rávilágítani az előzményekre, ezért a cikket is ezzel fogom indítani, majd ezt követi a grafikai hókuszpozkuéz, valamint a gépigeny bemutatása. Az út további részét pedig már Lucas Z, illetve Flatline barátaim vezetésével fogjátok megtenni. Akkor tehát táraz, kibiztosít, célra tart...

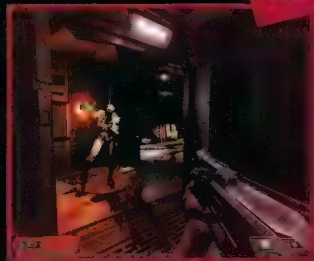
John Carmack és az id legenda. Azt hiszem, kis túlzással állíthatjuk, hogy John Carmack amolyan „elefántosont” toronyban üldögélő tudós, aki nehezen vesz tudomást a külvilágról. De ha nagy ritkán nyilatkozatra ragadtatja őt

kismerhetetlen lelkülete, akkor sem igen engedélyez magának többet a minimális kommunikáció szintjénél szigorúan és kizárólag csak technológiai témákat firtatva. Ez a hozzáállás egyébként John esetében hatványozottan igaz az id megalakulásától kezdődő, és egészen napjainkig tartó időszakra. Talán említt sincs múltjának mélyebb feltárásában könnyű dolga az újságíróknak, és a viszonylag kevés információ miatt a források 90%-a abszolút közlésben forog. Először is azt javasolom, kukkantsunk bele Carmack id előtti életének eseményeibe. Tízéves korában a programozó valódi „rosszcsont” volt. Mivel a környezetében nem igazán talált hasonló érdeklődésű szellemi társakra, illetve szülei sem támogatták törekvéseit, ezért John tipikus lázadóként viselkedett. Szabadidejében előszeretettel kísérletezett különféle vegyi anyagokkal a kémiai reakciók hatásait

a „lelőttek” azonban sokszor nem nézték jó szemmel, minek következtében a fiú végül kénytelen volt másfél évet eltölteni a fiatalokúak intézetében (bár a srác zseniális szellemiségéről a benti pszichológusok már annak idején áradoztak)... Persze, amint megtálatta élete értelmét, a számítógépes programozást, az említett negatívumok is hamar eltűntek. A nyughatatlan szellemű ifjú programozó tudásvágytól vezérelve megpróbálkozott természetesen a műszaki egyetem elvégzésével is, de csaknem egy év után lelépett,



„Még hogy a Doom 3 korszakalkotó... egy korszak talán utolsó testes példánya, és ez így van rendjén.”



Értékelőrendszer

Emlékszem, mikor a most használt értékelési rendszert bemutatam Moosynak, fennakadt azon, amilyen szigorúsággal az eredményeket szerettem volna mérni. Azt mondta, hogy így még a Doom 3 sem kap 90%-nál többet. Elmosolyodtam – épp ez a lényege. Emelkedjenek ki a korszakalkotó játékok – a szimpónák jók maradjanak a jók között! – Lucas

mert több tanárával szinte öltre menő szakmai csatákat kellett vívnia (s mint utóbb kiderült, joggal, ugyanis oktatóihoz képest Carmack már akkor többet tudott a programozásról). Ezt követően azonban csakhamar bekövetkezett élete első igazán fontos eseménye a karrier útján: egy bizonyos John Romero szerződtette őt cégéhez, a kansasi Softidexhez, ahol olyan emberek is dolgoztak akkoriban, mint például Tom Hall. Néhány év elteltével és a komolyabb sikerek (valamint pénz) bezebeelése után végül eléggé nyilvánvaló lépés következett: John 1991-ben Adrian Carmackkal (aki egyébként nem rokona) és Romero-val létrehozta az id Software-t. A cég profilját természetesen már a kezdetektől alapvetően meghatározta Carmack háromdimenziós grafika iránti elköltelezettsége. Ennek jegyében készült el legelső 3D-s



egyik legfontosabb eredménye a poligonok struktúrájának megváltoztathatósága lett, hiszen addig nem léteztek önálló, tehát ténylegesen háromdimenziós kialakítású tereptárgyak a játékokban. Az ún. bináris térleképezés segítségével azonban ennek nem volt többé akadálya, s így – bár a karakterek modellezése természetesen továbbra is sprite-megközelítésű maradt, hiszen az akkori hardveres fejlettségi szinten még álmolni sem lehetett valós időben mozgó, poligonális karakterekről – a látvány sokkal realisabb, egységesebb lett. Az alapkonceptió szerint a játékok az 1978-ban készült, nagy sikerű Alien film vi-



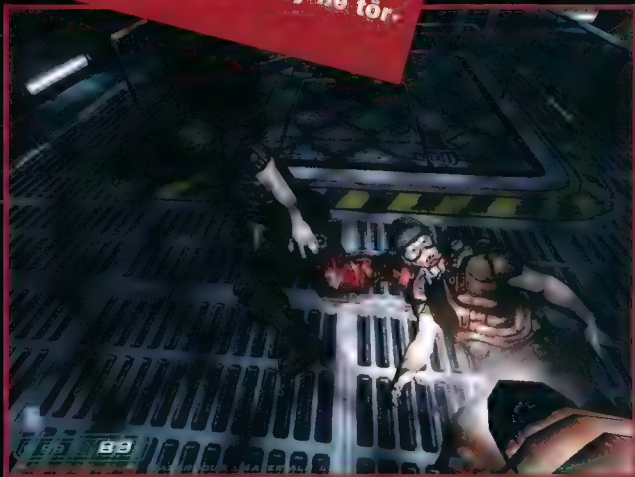
gát, csak a srácoknak ez mégis sikerült. Azonban a

Doomot mégsem csak grafikája és hangulata miatt tartják méltódnaknak a szimulációs játékok történetében, hanem azért is, mert a világon elsőként az a szoftver vezette be a multiplayer fogalmát! Ugye, mekkorát fordult a világ? Ma már anyagilag szinte tutti bukta egy olyan játék, melyben nincs multiplayer opció (emliteném például az egyébként zseniális Undyingot,

„A Doom 3 olyan, mintha az eddigi id játékok összegzése lenne, mereven ragaszkodva azok örökségéhez, de a legmodernebb technikát felhasználva. Kevés a kivétel a helyszínek között, ahol nem a félhomály uralkodik, s azok is többnyire vaksötét szakszok, amelyekben vagy látjuk, mi történik, vagy lőjük, hogy ne történjen.”

engine-jé, amely perspektívikus ábrázolásával és új technológiák egész sorának bevezetésével (pl. textúrázás, poligonális pályaszerkesztés, alapszintű fénykezelés stb.) világűjdonságnak számított. A platformjátékok megközelítésétől mind jobban elszakadva az id programozóinak fő célja akkoriban egy olyan úttörő technológia kifejlesztése volt, amelyben végre nem kellett az egész pályát kirajzolni, hanem mindig csak az éppen aktuális helyszínt úgy, ahogyan azt a játékos maga is látná. Mivel a feldolgozás céljából kiválasztott Escape from Wolfenstein (és a többi hasonló korabeli játék is) alapvetően harcrendszert volt, a pontos célzás elősegítése érdekében meg kellett jeleníteni a képernyő alján a fegyvert is. „De hiszen ez pont olyan, mintha a kezünkben lenne a puskát!” – hangzott a felkiáltás. És íón, az Úr 1992. esztendőjében megszületett vala a First Person Shooter játéktípus. A Wolfenstein 3D 1992 májusában hatalmasat kaszált (csakúgy, mint folytatása, a Spear of Destiny), mely játékról amúgy szerintem csak az nem hallott, aki élete utóbbi 12 évét áram nélkül, mélyen a hó alá temetve valamelyik antarktiszi kutatóbázison töltötte. Ennek köszönhetően az anyagi szempontból a legelső idők óta foggetlen id már akkoriban is szinte behozhatatlan technológiát, és anyagi előnnyel vághatott neki a következő nagy projekteknek, melyet Doomnak hívtak...

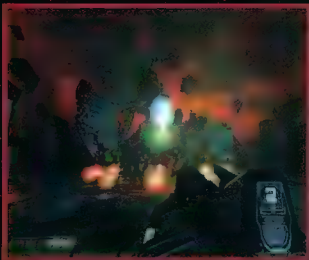
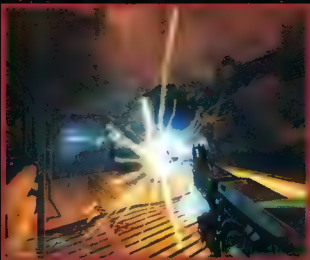
A Doom - hagyaték. A Doom készítése során Carmack természetesen még tovább tökéletesítette a már meglévő 3D-s engine-jét. Ennek a munkának



hangulatát dolgozta volna fel, de a bombasikerű alkotás felhasználásáért a stúdiók már akkoriban is csillagászati árakat kértek, túlságosan sokat ahhoz, hogy az id belevághasson a projektbe. Mindenesetre nem estek kétségbe, és a jogok megvásárlása helyett végül saját világot kreáltak démonokból és az elképzelhető legocsmányabb teremtményekből. Gondoljátok csak el, mennyivel nehezebb egy néhány pixelből álló (ráadásul csak „szimulált” 3D-s, valójában sprite-alapú) karakterek rémisztő külsőket kölcsönözni, mint manapság, egy sok ezer poligonból álló

vagy emlékeztetett vissza, négy évvel ezelőtt Carmack a Doom3-nál is teljesen elutasította ezt a játékmódot, nem is akart vele foglalkozni, de aztán a többiek – valószínűleg a cég anyagi szempontjai, illetőleg a piaci verseny miatt – jobb belátásra bírta. És milyen jól tették! Sztintén a Doom volt az első olyan játék, melynek engine-jét licenc útján értékesítették, mégpedig a Raven szintén nagyon sikeres, Heretic című szoftveréhez. És ha már a Doom korszakos jelentőségénél tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a manapság már szintén órási elvételnek számító mód-készítés lehetősége mellett sem. Akkoriban ez a fog-





ialatlanság még többnyire csak szakavatott programozók kváltsága volt (főleg a Doom Editor és a PC inkompatibilitási problémái miatt), azonban Carmack nagyon hamar felismerte az ebben rejlő bővülési lehetőségeket, és inkább támogatta a lelkes amatőröket, nem úgy, mint legtöbb versenytársa a piacon (annak ellenére, hogy a program egyes részeinek önkényes megváltoztatása jogi szempontból valóban nem megengedett). Többek között Tim Williams is úgy került az id-hez annak idején, hogy gyártott néhány igazán profi Doom pályát, amelyek felkeltették Carmackék érdeklődését. Johnra egyébként azért is felhízték az emberek – pályafutása alatt mindvégig azon volt, hogy maximálisan segítsen minden fejlesztőnek vagy rajongónak próbálkozni. Játékaik forráskódját lassanként nyilvánossá tette, az összes lehetséges eszközt a modkészítők rendelkezésére bocsátotta, állandóan ellátta őket technológiai útmutatásokkal. De említhetném akár a Doom 3 E3-as verziójának ellopását is. Abból a változatból lelkes amatőrök további pályákat tucatjait készítették el (mindamelllett meglepően jókat is), és Carmack, ahelyett hogy perrel fenyegetőzött volna, inkább patch-et (III) írt számukra a build egyes hibáinak kiküszöbölése céljából! Ha jobban belegondolunk, ez a hozzáállás azért nem semmi... A Doom megjelenése után kemény időszak kezdődött az id életében. A tervezői részleg többsége elhagyta a céget, és a következő nagy dobás, a Quake is minden korábbinál keményebb csatákat szült a csapaton belül. Úgy hiszem, az volt az első és utolsó alkalom, hogy az id megpróbált kilépni önnön árnyékából, mégpedig egy olyan koncepcióval, amely a korábbiaktól merőben eltérő volt. A Quake ugyanis tipikusan fantasy RPG-nek indult, amelyben a stílus klasszikus jegyei ötvöződtek volna (trollok, varázslók, sárkányok, gonosz és jó istenségek, lovagok, valamint különféle magányos hősök a mágia eszközeivel

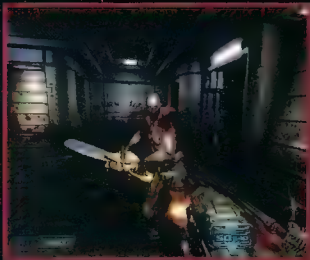
A Doom könyv

Steven L. Kart amerikai származékú újságíró lelki küzdelmet valószínűleg igen jó érzékek kárpótlak meg a pénztárgép előforduló csengésének bővítése, és fokozottabb nyelvértékelést gerjesztő hangjai, azért biztos, ami biztos alapon már a Doom 3 fejlesztésének kezdetén belefogott „The making of Doom 3: The official guide” című könyvének megírásába, mely részletesen tárgyalja a játék fejlesztésének körülményeit, sok-sok interjúval, exkluzív információval, sztorival. A könyv augusztus 1-jén jelent meg a tengerentúlon \$ 13,29-ért, az Osborne/McGraw-Hill gondozásában, a valószínűleg igen jó könyv. Hazai terjesztéséről egyelőre nem lehet tudni, de biztosra veszem, hogy lesz, aki fanatizáltan lát majd a magyar változat kiadásában is. Akár pedig kíváncsi az angol nyelvű változatra, az a homelán oldalán leadhatja a rendelését. – Sz@by?

felvértetve, kezdetleges fejlődésrendszerrel). Szó sem volt azokról a helyszínekről, karakterekről és legfőképpen fegyverekről, amelyek a végleges verzióban végül helyet kaptak. Ehhez képest a Quake lett minden idők első, összes elemében poligon FPS-e, mégpedig mágia és szuper képességű hősök nélkül, ráadásul már lehetőség nyílt benne hardveres gyorsításra is (nem beszélve a később megjelent GLQuake-

ról, amely egyben a 3dfx saját 3D-s programnyelvének, a Glide-nek döntő befolyását is megszüntette). A Quake-történet végül aztán csak jóra fordult, sok-sok pénz hozott, és innentől kezdve az id valamennyire saját sikerének foglya lett. Jött a Quake 2, majd a Quake 3; utóbbi a piaci igények kielégítésére kizárólag többjátékos opcióval, s egyúttal megkezdődött az engine-ek „nagyipari” licencelése.

A Doom 3 engine. Az id grafikus motorjaival folyamatosan arra törekedett, hogy látványban minél jobban igazodjon a valósághoz. A Quake 3 már egészen jó textúrázási megoldásokat kínált, mégpedig viszonylag magas poligonszám és nagy bejárható terület mellett, azonban egyvalami így is hiányzott. Egy olyan tényező, amelyik alapjaiban határozza meg a látvány közelítését a valósághoz: ez pedig nem más, mint a fény-árnyék viszonyok valós idejű leképezése. Annak idején, például a Doom, majd még inkább a Quake esetében sokan panaszkodtak a játék egyhangú, unalmas színvilágára. Nem gondoltak azonban arra, hogy a 8-bites kijelzők hőskorában az egyetlen megoldás, amellyel legalább kezdetleges fény-árnyék hatásokat lehetett létrehozni a faulleteken, az a színek különféle árnyalatainak keverése volt. Ezért a számítási igények megzabolázása végéig szükség volt a felhasználható színek számát is limitál-





ni (a gondot majd csak az OpenGL-re való áttérés oldotta meg, de arról később).

Visszatérve az eredeti gondolatmenetre, Carmack számára tehát a valós idejű árnyékok leképzése lett a következő cél, és 1999 novemberétől kezdve csak ennek a munkának élt. A Quake 3: Team Arena fejlesztésében már részt sem vett, ehelyett folyamatosan teszt-engine-ek megírásával foglalkozkodott. Ezekből mintegy tízet dobott a kukába, míg nagyjából összeállt előtte a helyes út képe. A motor megírásának természetesen több fontos feltétele is volt. Először is, a kor hardverének el kellett érniük egy olyan szintet, amelyen már érdemes volt programozni. Másrészt tudományos alapon is meg kellett érteni az emberi látás, valamint az agyban létrejövő képalkotásának mechanizmusait, tanulmányozni az árnyékok dinamikáját, grafikus úton, algoritmusok révén modellezni azokat a soktényezős lénystruktúrákat, melyek az emberi szem számára egyébként természeteseek. De ha már szó esett a hardveres feltetelekről, szeretném közbevetni – miközben persze egyáltalán nem akarom csökkenteni a programozó érdemeit –, hogy Carmack olyan eszközök (elsősorban videokártyák) tesztpéldányain is dolgozhatott, melyek majd csak egy-másfél év múltán kerültek kereskedelmi forgalomba, és szintjű elérhetetlenek voltak a fejlesztők legnagyobb része számára. Ez azért

igen nagy előnyt jelenthetett, hiszen a megszokott rend így részben megfordult: nem csak a hardver határozta meg a szoftvert, hanem egyúttal a programozói igények is kijelölték a hardver fejlesztésének fő irányait (hőzáróeszem, már a Doom első részének megjelenésekor is rajongók ezrei vettek csillagászati áron 486SX/DX gépeket csak azért, hogy a játékkal szórakozhassanak. Ebből is látszik, milyen hatalmas befolyással volt az id kezdettől fogva a hardveripar egészére).

Amikor az új Doom motor, ezen belül is a fény-árnyék struktúrára alapozó megközelítés nagyjából körvonalazódott, Carmack fejében kigyulladt az a bizonyos villanykörte (naná, hogy már az is dinamikus árnyékokat vetett Johnny sűrűn bump-mappelt agytekevényeire): ha létezik játék, melyhez az új technológia összes vívmánya 100%-ban passzol, akkor az bizonyosan a Doom! És innentől kezdve nem volt megállás... Az id másik két tulajdonosa, Adrian Carmack és Kevin Cloud eleinte hallani sem akartak az ötletéről, de John hajhatalatlan maradt, s végül odáig ment, hogy 2000 nyarán választás elé állította tulajdonosársáit. Vagy dolgozhat a Doom 3-on, vagy szépen szedi a sátorlóját, és „a viszont látásra!” Ezzel a kérdés nyilván el is lett döntve, hiszen ki memé felváltatni egy Carmack nélküli id vezetését? A játék tesztverziója 2001-ben már be is mutatózott a Mac-

Multiplayer

A Doom 3 a multiplayer terén is öse reprodukálását tölti ki célul maga elé. Nem tartalmaz többet, mint négy pályát, és egy modellnek négy színével különböztethető meg a maximálisan négy játékos, akik vagy deathmatch-el, vagy team deathmatch-el, vagy ha feleannyian vannak, tourneyt (brr... F2F-t) játszanak. Van valami vonzó ebben a minimál-megvalósításban. Meggyőződésem, hogyha nem is tömegméretekben, de népszerű lesz. A per pöbl sebesszámszámításnak, s a kis pályákon bizonyos tempójának ható sprintnek hála minden eddiginél nehezebb a másik eltalálása. Továbbá a Doom 3-ban nincsen puskák, ami egy lövére rendezné a kérdést. A Q3-ban például egy időnyi gyakorlás után a railgunnal nem okozunk, hanem ha meglátjuk az ellenfelet, ráerődül a kaszónk és lefőltük – ez az, amit nem fordulhat elő. A legtöbb fegyver sorozatvető, s azoknak roppant kemény a dolga – viszont ez kiső túl-olyba bíltat a területre hatók hasznosodását. A gránátok – különösen, hogy indulási tartozékként adják – ilyen jelentőségűt például már régen láttam. Teljesen biztosan még nem állíthatom, hogy a multi játékmenege kiegyensúlyozatlan, nem volt még alkalmaim elég sokat játszani vele, de a hálózati kód már ez alatt a kevés idő alatt is kiakasztott, ami önmagában elégséges probléma. Megesett, hogy a pingem 50-ről 700-ra ugrott, s a lag néha nem engedett ki kis, leggyakrabban ajtók környékén kibőkött területetől. Az id-nek szokása volt publikus multiplayer tesztet hirdetni – bár, hogy most elmaradt. Ezeket a problémákat azonban feltehetően patch-ek lezárják majd, megjelenik az OSP is, és a profil körében a nehézség miatt (jó) kedvelté válik a Doom-multiplayer. De fátnek szinte mindig más a véleménye, egyelőnk odé – Lucas

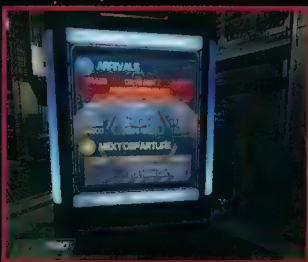
Ne számítsatok semmi olyasmira, mint amit a Doom első két része okozott a harmonikus családi életben és párkapcsolatokban. A Doom 3 multiplayer része gyenge, hatalmas, leelő, kőfotatlan, nem jól balanczott, unalmas és különben is csak azért van benne, mert Doom nem jelenthet meg multiplayer támogatás nélkül. Eleinte csak 4 ember játszhatott egyszerre, már létezik patch ami 32 emberig feltornázza a cuccot, de szükségletben, még nincsenek szép nagy pályák (gyantom nem is nagyon lesznek, lévén az engine a labirintusos megoldásokat sokkal jobban szereti), és a netkód is kaka. Lezárnak javítható, de biztos, de abban le biztos vagyok, hogy a Ciembasse által indított Doom 3 multi kupa jövőre már szinte teljesen üres lesz. Ha nem, akkor tévedtem, de nem sokatam oylat tenni, úgyhogy Brazíliát egyetemen lassan kinevezném magam orakulumnak mindjárt. Főrtalmas a multiplayer, őve írtak töle mindenkit, persze egy próbát megér. Talán másfél év múlva, az optimalizációk hatására játszható lesz teljes mórtekben. Egyedül a kooperatív játékmód modját várom nagyon, na az überzár lesz, ha végre megjelenik. Persze azt sem az id hagyaszál, hanem néhány köcsös írtal... –=Fátles=–



World Expón tartott GeForce 3 prezentációt, és valószínűleg sokkolta a közvéleményt. A Doom 3 engine mindamellett nem csak a technológia tekintetében jelentett új fejezetet a cég történetében. Ez volt az első eset, hogy a korábbiakhoz képest valami teljesen



újat alkottak, és nem az előző motort tuningolták tovább (sőt, továbbmegyek, ezúttal abban a tekintetben is merőben új volt a megközelítés, hogy a fejlesztés bonyolultsága miatt Carmack, pályafutása során először igen ószettelt, addig félve őrözt programozási feladatokat is átengedtek társainak). Persze forradalmi technológia ide vagy oda, valahol azt el kellett indulni, így a vezető programozó a munka elején Quake 3 kódreszekből építkezett, és majd csak a fejlesztés előrehaladtával párhuzamosan cserélte le ezeket. A munka kezdetén készült természetesen a dinamikus árnyékok kezeléséért felelős algoritmus tökéletesítése tette ki. Adódik a kérdés, miért volt az olyan bonyolult? Nos, egészen a kód létrejöttéig nem létezett grafikus motor, amely valós időben képes lett volna a fényviszonyok szempontjából valamennyi ob-



jektumot egységesen kezelni. Természetesen voltak próbálkozások, félmegoldások, érdekes kísérletek, de átörös nem történt. Bármilyen szép volt egy játék, bármilyen jó modellekkel és textúrákkal dolgozott is, az árnyékokat mindegyiknek Achilles-ja maradt. Ha egy-egy helyszín feltűnően látványosra sikerült, akkor az egyedül a tehetséges grafikusoknak volt köszönhető, akik nagy érzékkel, egyenként festették meg valamennyi objektum árnyékát (ezek a második textúrákat alkalmazott light-mapek, melyekkel korábban viszonylag sokat foglalkoztunk). A Doom 3 engine viszont már ún. per-pixel alapú megvilágítást alkalmaz. Ennek az a lényege, hogy nincsenek többé előre kiszámolt light-mapek, mert a motor minden egyes pixelre nézve külön-külön veszi figyelembe a fényességi adatokat. Általánosságban elmondhatjuk, hogy az új Doom technológia legnagyobb vívmánya az összes 3D objektum (pályalelem) és karakter egységes kezelése a megvilágítás szempontjából, tehát a fényviszonyokat illetően minden mindenre ha-

Sz@by értékelése

Mag kell mondanom, vezetők nehéz feladat objektíven megítélni a játékokat. Ez gondolom a mondaimbóli is látszik, hiszen kb. minden elmarasztaló kijelentésre jutott egy dicsőlet is. Egyik oldalról van ugye a Doom 3-nak számos olyan eleme, amiből nem voltam elragadtatva. A hangulat jó (bár pályáinként érdekes hullámok), viszont egy idő után mégis kiszámítható. Pár óra játék utánvali kimerültség a találatok, szinte automatikusan kíváncsi a megnyitó ajtó mögé, hiszen számunkra a rák ugró impro, kíváncsi a folyosó fordulóiban, hiszen tudjuk, hogy előírjuk majd valamit, és az előttünk manifestálódó szörny azonnal tartásba kerül automatikusan hátra is kúszunk, mert hamar hozzászokunk, hogy ilyenkor szinte biztosan a hátunk mögől is érkezik valami. És még sorolhatnám... A szörnyek egyenként elosztásáról már írtam, azt nem leírhatnám, és ezután a grafikai háttérrel kapcsolatban. A hangokról szándékosan nem ejtettem szót, de itt talán elmondhatom, hogy azokkal nem voltam megelégedve. Tudom, könnyű okozkodni, de szívesen annál sokkal, de sokkal félmegoldások elmosztatás is lehetett volna teremteni a játékokban. Ráadásul Dr. Beirger olyan klassz beszédet a vége felé, mint pl. „a lelke most polkóra jut”, vagy „addig jutottál, de most meghaloz te le”, meg hasonlók (pl. a gyerekes, retentív gonoszok túlnyi akart nevelés), szívesen inkább megcsodálgatnám, mint félmegoldásokat. Iszonyú nehéz egyből megmondani, hogy mennyire szabott korlátokat a játékokra a Doom korábbi értékelése, milyen mértékben kellett – akár kérszavazni is – követni az előző megítéléseket, és mi az, amit esetleg már nem lehetett megváltoztatni. Ha horror játékról van szó, akkor a mértékkeldelemlőbb Allen versus Predator szívesen kiadással félmegoldások, ami egyértelműen jelzi, hogy nem feltétlenül, vagy nem kizárólag a grafikai színvonalról beszélhet a hirdető gémekeiről a kincstár aló. Sőt, mondhatnám azt is, hogy a Monolith Bloodja közben szászor jobban vártam, mint ezúttal a Doom 3-nál (pedig há ezeket grafikai néző az új univerzumban sem említhetjük). Az őrkétalon pedig a Silent Hill 3 lehet, amely mindenképpen, madmális részletekben véleményem szerint nagyraélt hozzá, de nálam még üvörel is a Doom 3 grafikaija, amosztára, és félmegoldások tekintetében pedig talán össze se lehet hasonlítani a két játékokat. De mint mondtam, az éremnek van egy másik oldala is. Az id legújabb műveiről sugárzik a szórakodás, a technika, a profi hozzáállás. Az egész roppant egységes, madmálisan játszható, nincsen semmilyen idegesítő hiba, vagy irányítatlanság báli negatívum. Emellett fényleg gyönyörű, és hatalma a hangulata. Különösen nagy elismerést a fejlesztők azért, mert a Doom 3-ban minden pillanatban történik valami. Pörögnek az események, leszakad valami, beomlik a fal, kőg a tépka, felcsap a gőz, felugrik a fejfejezt hullák, de a lényeg, hogy a játékos egyetlen másodpercére sincs nyugton, állandóan feszülten kell figyelnie. Jó órák volt egy külön horror témára szakosodott forgatókönyv becsapozása, mert így filmből is feszültségkeltő elemeket a becsapozásokkal a játékos, minnek következtében sokszor pont attól hűg a feszültség a tépónál, hogy nyugt van, és nem történik semmi, holott mi úgy érezzük, fog... Magyarul a Doom 3 nem feltétlenül végig dráma. <Bocsánat. Ez a mondat (a Magyar-út) paradoxon az utolsó előtti mellett, valamint től sok újabb kérdést vet fel, szívesen a végén már nem kéne... Lucács. Ha megjelenik a tervezett, két évvel ezelőtti időpontban, akkor még a ma is úgy beszélnek róla, mint a valaha létezett legelképesztőbb, legihletesebb számítógépi alkotásokról. Most, 2004-ben azonban – bár nincs különösebben okunk panaszra –, a játék nem több, és nem is kevesebb, mint ami: folyamatosan hiteles szórakozás grafikai. Néha a Doom 3 értékelése a következtetésként test.

HANGULAT	24	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	25	25	PIII 1500, 512 MB RAM, 2 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	20	20	90%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

tással lehet. A rendszer egyetlen apró negatívumát az jelenti, hogy mivel a dinamikus árnyékok kiszámítása roppant nagy erőforrásokat igényel, ezért nem lehet túlzottan sok poligont felhasználni sem a pályákhoz (a terek ezért olyan kicsik), sem pedig a modellekhez. Ez magával vonja ugyanakkor azt is, hogy semmiféle olyan eljárás nem alkalmazható együtt az

engine-nel, amely az egyes felületek geometriai módosításával jár együtt (hiszen a sokszögek száma ezzel is végesen nőne). Ilyen például a displacement mapping, ahol a felület normálvektorai is módosulnak a megfelelő térhatás elérése érdekében, tehát a test geometriai jellemzői változnak (úgy is mondhatnánk, ez esetben a térhatás „kitüremkedés” fényesen létező alakzat, nem pedig árnyékmintákkal vagy optikai „trükközés”, mint például a bump mapping), továbbá ide tartozik az ATI által kifejlesztett Truform is. Szívesen gondolt jelent az engine számára az árnyékok éleinek valószínű megjelenítése, hiszen a légy élő árnyékok leképezése ugyanúgy magas számítási igényű járna. Nem tudom, észrevette-e, de fenti soraimban van egy látszólagos ellentmondás. Arról beszéltem ugye, hogy mivel a Doom 3 engine által alkalmazott megvilágítási rendszer zabolája az erőforrások, ezért a számítási igény korában tartása végett többek között nem lehet túlzottan sok poligont felhasználni. Eközben viszont a karakterek





zavarba ejtőn részletesek. Hogyan lehetséges ez? Nos, a megoldás abban áll, hogy bár a karakterek valóban nagyon apróképpen kidolgozottak, ennek ellenére mégis viszonylag kevés poligonból állnak. Mindebben legnagyobb szerepe az emittett per-pixel alapú rendszerek van, a pixel-shaderek alkalmazásával együtt lehetőség nyílik a bump mapok és a normal mapok használatára, ami roppant életművé, egyetlen hatásúvá tud varázsolni még akár egyetlen kockát is! Ez a megoldás természetesen irgalmatlan sok munkaórát felmész, hiszen először egy több száz ezer (!) poligonból álló változatot szükséges készíteni valamennyi modellhez, majd a kontrollpontok meghatározása után ezt kell leegyszerűsíteni egészen néhány ezer sokszögre. Carmackék ehhez egy különleges, házon belüli megoldást használtak, bár hasonló módszer manapság már a 3DSMaxban, vagy a Mayában is létezik plug-in formájában. Az egyszerűsítési eljárás természetesen azt is magával hozza, hogy a kevésbé részletes karakterek ugyan-

gy a grafikai elemzés vége felé talán még egy dolgot mondanék, ami szervesen kapcsolódik a témához. John Carmack a Doom 3 engine-t eredetileg DirectX 8-ra írta, a kezdetekkor a GeForce 3-as kártya számította csúcsmóddal (de még követendő példának is, Carmack el volt töltve ragadtatva. Teljesen jogosan, teszem hozzá, mert a korábbiakhoz képest olyan innovatív GPU architektúra sem nagyon készült). A DirectX 9-es feature-ök integrálása a játék folyamatos csúszásá-

Lucas Z értékelése

Jójján hát a végül, töltöm már csak röviden! A Doom 3 jó, mint a Doom hármasik része, de mint különálló játék, nem több tapasztalt profi alapszintjével összehasonlítva pár napos szórakoztatást. Nem maradandó élmény. Annyira, hogy az a világon, sem megjelenni, sem a látványával lenyűgözni nem tudott. <<kor nem bírta a pzt>> Úgy érzem, ezzel az esettel átlunk szemben, amikor a hosszú ideig gyűlt hatalmas elvárások elé olyan produkció kerül, amely még ahhoz, hogy ne könyveljék el bukásnak. S ha valami nem bucsú, akkor megfelel az elvárásoknak. S ha az elvárások hatalmasak, az is hatalmas, ami megjelenni nekik. A név mi-att tehát hajlamosak vagyunk beleérezni a nagyszerűséget a Doom 3-ba. De valóban csak a klasszikus (ps-ek egyik utolsó, technikailag és tartalmilag is igényesen megmunkált darabja.

HANGULAT	24	25	GEPIQÉNY
JÁTEKZHATÓSÁG	25	25	PII 1500, 512 MB RAM, 2 GB HDD
EREDETISÉG	02	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	10	20	86%
AUDIO	10	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

nak folyamán volt, nyilván alkalmazkodni kellett a piaci versenyhez, továbbá a súlyos rajongói elvárásokhoz is. Carmack több fórumon kifejtette, mennyire nem komálja a DirectX saját, Direct 3D programo-



zási felületét, és hogy ahhoz képest az Open GL mennyivel többre képes. Ez azonban véleményem szerint nem egészen állja meg a helyét. A kijelentés mögött azért eléggé erősen meghúzódik az is, hogy Carmack a GLQuake óta hatalmas tapasztalatot halmozott fel az OpenGL programozás terén, míg a Direct 3D-t eközben mindvégig hanyagolta. Utóbbi felület is rendelkezik remek tulajdonságokkal, lehetőségekkel, ezért nem feltétlenül áll arra következtetnünk, hogy egy gyengébb platform csak azért, mert a Doom 3-at nem erre hesegetették.

Ja, és akiket esetleg érdekelnek a pontos fejlesztési adatok, azok kedvéért elmondom, hogy a Doom 3 programozása főként Dell, illetve Alienware számítógépeken folyt, továbbá a Falcon Inc. is biztosított Tim Willits számára egy atombrutál gépet a teszteléshez. A művészeti részleg legfontosabb szoftverei a következők voltak: Maya, Lightwave, Zbrush, 3DSMax, Photoshop, továbbá felhasználták az Incredible Creatures (Xoreax), a Visual Assistant (Whole Tomato), az Alienbrant (Avid), és a Microsoft Visual Studio szoftvert is. A fejlesztés mindamellett nem volt éppen akadálymentes. Történt például olyan baleset, amikor az elsődleges fejlesztői szerverben lévő méréselemek egyszerre adták át magukat az örkékezőválságnak, mégpedig a RAID alrendszerrel egyetemben. Ekkor a csapat a két IDE HDD-ből álló (!) RAID rendszeren kényserült folytatni a munkát, azaz a Doom 3-at két héten át egy 79 dolláros RAID kártyával, továbbá két

darab, egyenként 100 GB-os merevlemezrel „megáldott” régi gépen fejlesztették! Szóval meg lehet könnyebbül, kinek kell itt SGI, nyugodtan programozhatjátok TI-t a Doom 4-et odahaza a konyhaszalon!

(Szóval nem itt megjegyezni, hogy a Doom 3 engine fent szereplő technológiai taglalása végül eléggé lett egyszerűsítve, mert úgy éreztük, egy Doom 3 bemutatásban nem biztos, hogy mindenki szeretne sten-ki bufferrekről, meg shadow volume-ökről olvasni oldalakon keresztül. Ezért az innen kivágtott mintegy 3 oldalnyi anyagot valószínűleg a következő számban, amolyan „3D rovat plusz”-ként olvashattjátok majd).

Grafika és pályatervezés. Most már talán viszonylag könnyebb a dolgom, hiszen a motor kivételével közelebb kerültünk a grafikai színvonal méltatásához is. Itt csak néhány olyan megfigyelés-retnék megosztani veletek, amiről eddig nem esett szó. Gondolom senkit sem lep meg, ha azt mondom: a Doom 3 az általános vélemények szerint a valaha megjelent legszebb PC-s játék. Bár, a szép fogalma relatív, talán helyesebb lenne azt mondani, hogy a legfejlettebb grafikkával rendelkező játék... Mert fene tudja, tényleg nagyot üt, főleg high-end gépeken, ugyanakkor ebben a stílusban is találni alkotásokat, melyek szerintem minimum hozzáék a színvonalat. Példaként említeném a Silent Hill 3-at, amelynek multitektúrái, karakterei, és fény-árnyék rendszere egy vélem egyaránt megütik a Doom 3 szintjét. Sőt, néhol tán rá is vernek... De ettől persze még nem akarom leszólni Carmackék újszerűt gémeiket, mert a Doom 3 minden fézőből, minden pixeléből süt a profizmus, a maximalizmus. A tárgyak egészen elképesz-





tőn néznek ki, még a legkisebb csavarhúzó is mér-
lani precizitással lett megszerkesztve, lemodellezve.
Elképzelni is nehéz, hány ezer munkórát, hány átvér-
asztott órákat jelentett mindez a fejlesztők számá-
ra. Az események helyszínéhez képest a pályák v-
szonylag változatosak, legalább is próbálnak annak
lúnni (néhol több, másutt kevesebb sikerrel), a színek
valóságosak, büntetnek a textúrák. Külön kiemelném
a nyálkás felületek modellezését, ami a multtex-
túrázással együtt eddig nem látott realizmust ered-
ményez! Egyébként a DirectX9-es effektusok sora
nem olyan túl vaskos, viszont például a levegő meg-
remegését előidéző hő-effekt dőbbenetesen jól néz
ki! Roppant hatásosak a kültéri pályarészek is, me-
lyek érthetően nem nagyok, de hihetetlenül mutat-
nak, az ember a szó szoros értelmében pokorra kí-
vánja az ilyenkor közeledő szörnyeket, melyek elvon-
ják a lehetőséget a környezet tüzetes megismerlé-
sétől. Gratulálom kell a pályatervezők teljesítményé-
hez, akik rendkívül alkotók! Főleg egy ilyen motor
mellett, ahol nincs lehetőség túlzottan nagy terekre,
és ezért ugyanis ki kell használni minden apró he-
lyet. Ha jobban megnézik, a pályák leginkább egy-
más fölül építkeznek, de a zseniális elrendezésnek
köszönhetően végig izgottan megyünk előre, és
azt, hogy óriásiak. Pedig ez részben illúzió, designeri
fogás, ámbar kétségkívül professzionális! Szintén a

grafika minőségét szokta jellemezni a programhibák
megléte, vagy hiánya. Ebben a tekintetben úgy ér-
zem, az id hozza megszokott formáját, ugyanis nem
tápasztaltam grafikai bugokat a játékokban, azaz nem
voltak textúrahibák, egymásba, illetve a falba lógó
testrészek, és jól teljesített a ragdolt effekt is. Mind-
össze két olyan problémát véltem felfedezni, ami ta-
lán említésre érdemes. Az egyik, hogy játék közben
néhány alkalommal a kék képernyő pillanatnyi felvil-
lanásával, majd kilépéssel meghalt a program, roz-
szabb esetben az egész operációs rendszer (de ez
egyébként lehet, hogy csak az én gépem hibája, mert
a többiekől ilyesmit nem hallottam). A másik, hogy
esetenként a system menüpontra belülről végzett grafi-
kai beállítások végül teljesen más értéket vettek fel,
mint ahogyan azt előtte meghatároztam. Nem tudom,
ennek mi lehet az oka, noha a beállítások érvényesi-

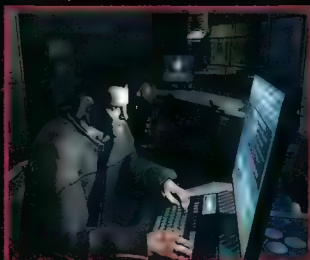
téséhez a pálya újraindítása is szükségeltetik, mert az
engine a program futtatása közben nem képes új be-
állításokkal terenderezni a jelenetet. Na de ennyit a
bugokról, a lényeg, hogy a Doom 3 ezen a téren szin-
tén nagyon rendben van.

Azonban – és most remélem nem fogtok megkövöz-
ni érte –, az elmondottak mellett számos olyan eleme
van a grafikának (roppant magas színvonalra ellené-
re), amit erősen kifogásolok. Először is. Volt ugye egy
E3-as prezentáció, aminek anyagát annak rendje-
módja szerint (sajnos manapság ez megy) 2002. ok-
tóberében el is lopta valami észlány. Na most az a

Carmack a Doom 3-ról

A slashdot.org fórumán John a következő módon kom-
mentálta művét: „Búszke vagyok a Doom 3-ra! Úgy gon-
doltam, ez a legjobb játék, amit eddig csináltak, min-
den várakozásomat felülmúlta. Tudom, hogy ez elég
közvetlenül hangzik, de ez az igazság. Amikor a tech-
nológiát először láttam, volt egy elképzelésem arról,
hogy mi is lesz majd belőle, de az eredmény sokkal
jobb lett, mint amire számítottam. Szerintünk elég sok
embernek tetszeni fog.” - Sz@by

problémám, hogy abban a három pályában több
olyan úttörő grafikai részlet is volt, ami a végső játéka-
ban került bele, bár ez hatványozottan igaz a han-
gulatfokozó elemekre. Lehet, csak én látom rosszul
(majd Ti eldöntitek), de a mára legendás „wc-jelenet
után azt vártam, hogy a Doom 3 tele lesz a számom-
ra egyértelműen legnagyobb, legmeghatáro-
zóbb grafikai (és egyben hangulati) elemmel, a lengő
lámpákkal. Hogy milyen atmoszférája van a fényt-
ekkel együtt mozgó árnyékoknak, és parázní, előb-
jlik-e valami a sötétségből, azt gondolom, nem kell
ecsetelnem. Számomra az előzetesek alapján egyér-
telműen EZ volt a Doom 3 feeling alapja és omegája,
a vizuális extázis non plus ultrájá! Ehhez képest vi-



francnak van a Doom 3-ban egy egyszerű, sőt, büntető fizikai engine, ha ennek majdnem zérus jele van a játékban??? Megint csak kénytelen vagyok elődjönni a Half-Life 2-vel. Ott a fizika – mint többször láthattuk –, a játékmenet integráns, majdnem hogy essenélis része. Nem csak úgy van, hogy legyen már olyan is. De szintén jó példa lehet a Max Payne 2, ahol a fizika ugyan semmivel sem szól bele jobban a játékmenetbe, mint a Doom 3-ban, viszont mégis minden pillanatban jelen van, állandóan megmutatkozik valahogy, és például eszemint jól néz ki, amint a felőti ellenfél borít magával mindent! Ami a rongyosbaba fizikát illeti, a Doom 3-ban az is szuperül működik, illetve mit is beszéltek, működne, mert ugye mit is csináltak a jó öreg programozók? Patch vagy a .cif turkálása nélkül (gondolom, a teljesítmény növelése érdekében) a hullák azonnal elenyésznek (magyarul a ragdoll effekt számára nincs lehetőség, amin keresztül megmutassa magát)! Tapst! A fizikai modellezés így a hordók, vagy a dobozok taszigálásában merül ki (bár az is előfordult, hogy megküldtem a pocot rakétával, a dobozok pedig meg se moccantak). Hangulati elemként ugyan előfordulnak olyan részek, ahol valami leszakad/összedől/beomlik, viszont szerintem ez kevéske. Én inkább azt vártam volna, hogy a fizika nem csak egyszerű látványelem lesz, hanem valamilyen fokon beleszól majd az események menetébe (mint ahogyan ez 2004-ben talán már el is várható).

Végzőként annyit mondom, hogy számomra nagy élmény a Doom 3, és semmiképpen sem csalódás. Kétségtelenül vannak hibái, akadnak ennél jobb, mélyebb élményt nyújtó játékok, de a fejlesztők akkor is megérdemlik a dicséretet. Bár többször is kritikus voltam a játékkal szemben, (főleg, hogy valahol feladatom is, mert a végig tömjénező cikkeket semmi értelmét nem látom), alapvetően azért mégiscsak meg vagyok elégedve Sz@by voltam. Ufff!

Végző, még nem a végző jön, kavarok itt össze-vissza. Ám, ha kettő kell, hát legyen, ezért a szép hosszú, tartalmas felvezetésért, no meg a technikai felvezetésért igazán megérdemled, és különben sem én vagyok a direktor, csak Lucas. Szóval impressziók és konklúziók jönnek, játékelmény, a maga egészében elemelve, bármennyire is ódzkodom tőle, ha már ti így szerettétek, hát alcíms tagolással.

Játékelmény, a maga egészében. A Doom 3 – azzal, hogy igyekszik tartani magát őszéhez, melynek létrehozásakor tudták, műfajteremtőként háttértörténetével szemben még különböző elvárásokot



nem támasztanak – azt műveli halálos komolysággal, amit ma már legkevésbé meg szokás mosolyogni. Érdekes módon jól megy neki. Az id mintha képes lenne úgy koncepciót alkotni, hogy az függetlenítse magát a piac többi szereplőjétől, és önmagában látszon tökéletesnek. Klasszikus ípa-ekhez a világmegmentés illik, lehet, hogy a teljes elpusztításra törv gonosz tudósnak, a hozzá vezető út során természetesen pár másik megátalkodotnak, a magának a pokolnak a szövetségével szemben. Bármennyire is nevésegesen hangzik, sikerült elérniük, hogy fagyott arccal olvassuk az éldozatok állandó társunkat jelenít – mint Flatline mindjárt jól leleplezi, System Shock 2 kopintása – személyi adattárolónkba lefőthető elhagyott hangüzeneteket, a ne röhögjünk el magunkat, mikor alá szállunk a pokol egy az egyben középkori elképzelésekből épített fortyogó bugyiraiba. Az id bebizonyította, hogy lehet még élvezni a régi iskola eszközeit, ha valaki a megfelelő körülményekkel produkálja őket.

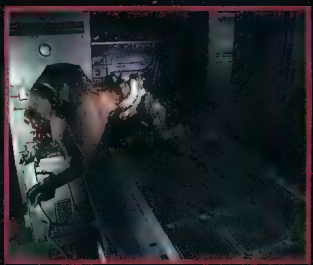
Ugyanez a mondat igaz hiánytalanul a single player játékmenetéről is. A pontosabb, valószínűleg támaszkodó összehasonlítás kedvéért a megjelenés előtt pár nappal elővettem a Doom II-t, a most is tökéletesen élveztem. Ebben persze még nincs semmi érdekes, a megtelepítés akkor ért, amikor a Doom 3-ból ugyanazt a hangulatot éreztem kiszűrődni, mint amit a II új-ir-ki-röbálása során tapasztaltam. Azt, amit régen egyszerűen ípa hangulatainak hívtam, de a SIN – Hull-ike, a legutóbb a Far Cry után el kellett kúsznom. Méghogy a Doom 3 korszakalkotó... egy korszak talán utolsó testes példánya, s ez így van rendjén.

Ezt a hatást azonban nem lehet 10 év után változatlan eszközökkel elérni, mert abból már, akármekkora is a játékosban sáhojtó nostalgia, csak szánakozó pillanatok, lebiggyesztett ajkak szülnének. Akkor elég volt, hogy a szörnyeket nyomasztó színű pikelekből újratöltött alakzatban rakták össze, vöröre festették az eget, s fakó tónusúra a falakat, a távolba eső leg sötétől épületek foltjai kerültek, máris jó darabig

felé tettük minden lépésünket. Hogy ugyanez újra létrejöjjön, ahhoz már olyan technika szükséges, melyről három éve autog mindenki. A Doom 3-ban minden igazi ármányt fog vetni. A Doom 3 lesz a leg-sötétebb játék, és vagy a zseblámpával világítasz, vagy shotgun szorongatod.” És lett. A Doom 3 minden idők legsötétebb játéka, a szó legzorosabb ér-



telmében, Kovács a kivétel a helyszínek között, ahol nem a félhomály uralkodik, s azok is többnyire vak-sötét szakaszok, amelyeken fényleg vagy látjuk, mi történik, vagy látjuk, hogy na történjen. Mivel ennek a tetejébe még megannyi ijesztgető-script is került – előtűnik a falat kifeszítő, mögöttünk a szellőzőből le-mászó, mellettünk a csövekben végigrohánó szörnyek – az első pályákon ez még valóban félelemmel, szorongással tölti meg az előrehaladást, de egy idő után rutinná válik a lámpa és a puská felváltott kapkodása. Nem, nem zavaró, bármennyire is megszokjuk, az unalom ellen dolgozik, s a Doomon sem félt már senki a tizedik térkép után, tehát ha jóindulatúak vagyunk, hagyománykövető is. A Doom 3 forradalmi fény-ármány kezelése tehát nem hatástalan, de a megszokás kinél hamarabb, kinél később így is – így is megöli a rettegést, marad tehát a lövöldözés élménye, ahogy régen. Az alapozás azonban a hely-



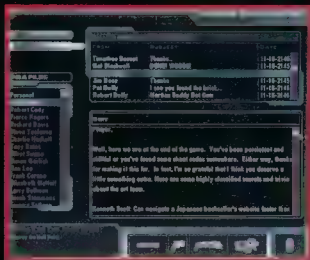
Id-ötlen humor

"Köszönjük, hogy megvásároltad a Doom II-t. Reméljük, ugyanannyi örömet jelentet neked a játék vele, mint nekünk az elkészítése. Ha nem, akkor valami komoly baj van veled, különös, összeférhetetlen alak vagy. Minden barátod azt gondolja, hogy Doom II örült jó. Nané, hogy a Doom II az id Software védjegye, copyright 1994-95, azedvél úgy szólnakozz vele! Ha kálmáscsalattal játszol, a poklokra kerülés!"

A szöveg, amely mindenkiét bódósított, annyira illépett az előző részből, alatta a játékosok létező szíveit. Ma már sem a stílus, sem a 8 ember nem megengedhet az időtlen vát játékos AAA kategóriájában. Ennek ellenére az id id maradt, s ha immár több név is sorakozik mögötte, most is adtak valamit, ami a borzongás után jóú mosolyt csal a játékos arcára. (Né még nem játszottál végig, és azeserl saját szemével felleldeznél az "easter eggokat" az na olvasson tovább!) Az ásatás pályájánál sálve a végső, nagy megmérettetés, a melléküregekben az utolsó csapd kő tápért kulcsa csak fennakad a szemem egy tölgyén. Az id jela volt belegrávoza. "Hehe, az jópota, akkor már biztos a vége felé járok" - gondoltam, aztán felfedeztem, hogy tégla benyomható. Cselekedtem hát, s egy külön kis szentélyre bukkantam, melynek oltárán egy PDA felelő. Létezés közben azt íta ki, az id software tulajdona, s belepillantva e-mailek sorogót láttam. A csapat minden tagja köldött egy üzenetet, Carmackék egy köszönettel megelégedve, némelyek viszont egész pletykagyűjteményt észszállítva az id-ről - még egy ok, amiért érdemes elvinni odáig. Hopp, egy utolsó dolog! Ha gondod akad az egyik tároló felnyitásával, nézd meg a www.marjanbud-dy.com-ot, a te haverodod! :) - Lucas

A hangulatalkító technikák persze csak egyik oldalát adják a játékelménynek. Ha a pályák laposak, a fegyverek használhatatlanok, a szörnyek unalmasak, az időtlen táncoló árnyékok legfeljebb egy ellenszemes firtort érnek. A fenti lehetőségek persze esélytelenek - az id védjegyének számító területre értünk. Kicsit meglepett, hogy még mindig a régi stílus szerint terveznek pályát - régebben ugye, mindenki fityet hányt a már jó néhányszor felemlegetett "funkcionális dungeon" elvre. A Doom 3 térképei is mindössze fps térképek, alig-alig próbálnak valódi marsi bázisnak látszani (a pokol, az kivétel, abszolút kitesz magáért a pokolnak látszás terén, szinte Diablotutánérzéssé fajul). Zegzugosak, nyakatekercet, technikák, de ahogy haladunk rajtuk, képtelenek va-

gyunk elhinni, hogy valóban létezik (létezni fog) ezekhez hasonló építmény. Nehéz újra megszokni, hogy egy hely láthatóan nem szolgál semmi egyebet - legyen bár olvasható elképzelt csejárdi eszmény információ -, mint azt, hogy végül küzdjük magunkat rajta. Megfordulunk majd az elméleti Mars-támaszpont labor szektorában, (régii id szokás szerint labor egykes-kettes-hármas-négyes pályákon) erőművében, hulladékelőldogozóban, tranzit rendszerében, s még az összes többi helyszínen, amik valaki, aki játszott már az elfajta indusztriális fps-ekkel, bele tud képzelni a listába, de sehol sem fog megütni minket a valóság-ra ismerés érzése. Sokkal inkább a dőjé vu, ahogy felleldezzük a helyszínek nekünk tervezett menetet. Egy idő után visszaál a gondolkodásunk a régi sémára - zárva az ajtó... kapcsoló, létra, párkány, szelölő? Az egyiket mindig megtaláljuk. Olyan sem ma láttam utoljára, hogy egy fejlesztőcsapatnak legyen pótfaja a pálya bejáratát és kijáratát szinte egymás mellé helyezni, ám mire utóbbit ki tudjuk nyitni, kilométereket gyalogolassanak. A pályák olyanok, akár a sűrűn megtömtött, házagmentes szendvicsek. Teljes bennük a helytakarosság, mégis, ezeknek a viszonylag kis kockáknak a többszintes labirintusaiban órákon keresztül kell mázskálnunk és közdenünk, mire átláphetünk belőlük a következőbe. Ezt is id honosította meg. Az öreg kulcskártyás akadályoztatott megoldás helyébe szerencsére - ha teljesen el sem vetettük - kerültek azért fantáziadúsabbak. Hányzó alkutárcákat kell visszajuttatnunk a helyükre, emléket, darukait, szervízfiheket kell manuálisan a kívánt irányba manővereznünk, a kis személyi adat-asszisztensünkbe letöltött hangfelvételekből kell kihallgatnunk indítóköveteket, s a felszedett PDA-k levelei is legalább annyiszor szolgálják a továbbjutást, mint ahányszor a történet felgöngyölítését, a beelést (mint Flatline mindjárt jól leleplez System Shock 2 mintára). Persze ezektől döntési szabadság még nem kerül a kezünkbe - ugyanúgy lineáris utakon vezetnek minket a feladványok, ahogy vezettek a



Doomban, Doom II-ben. Mindez úgy hangzik, mintha negatív kritika volna, de ha felismerjük a játék mögött rejlő szándékot, nem az. A Doom 3 olyan, mintha az eddigi id játékok - a Quake 3 kivételével - összegzése lenne, merően ragaszkodva azok örökségéhez, de a lehető legmodernebb technikát felhasználva. A lehető legmodernebb technikával kapcsolatos kétélyeimet már fentebb részleteztam, továbbhaladva a felsoroláson essen pár szó inkább a fegyverekről, melyek tárgyalása szintén az első Doom óta képezi létfonosságú részét az fps teszteknek. Nincs dupla-sövű sorétes. Hibba takaroznak azzal, hogy a har-madik rész az első mintául véve készült a téren is, az már elég indok lehet a teljes lelemozódáshoz. De ha valakik még vigasztal, hát a többi, lánctörészetű, chain- és plasmagunostul, rakétavetőstől, - most mu-száj Flatet imitálom: rák lánctöréstől, mert ezt mindenki így mondja - BFG-stől azért meg a helyén maradt. (A megjelenés előtt az oldalamat igazán nem is ezek hiánya vagy meglete kúrta - megtelepéssem a Berserk power up továbbra is serkent a tombolásra.) Sőt, egy kulcsfontosságú, a játékmenetet jelentősen befolyásoló új, meghatározott számú ellenfél leölése után használható, az áldozatot egy legyintásra teljesen megsemmisítő és életerejét belénk töltő fegyver is megjelenik a végjátékhoz közeledve. A pikelenkén-ti sebesszámmal valóban változott egy keveset tő-



Gépigény

A Doom 3 fejlesztésének kezdetén a cél alapvetően a 256 MB-os rendszerek támogatása volt, azonban később ezt elvetették, mivel ez a memóriamennyiség nem tudott elfogadható játékmennyiséggel szolgálni az aktuális pálya beállítások követően. Így lemondhártnak, 256 MB memória esetén a beállítás után egyszerűen kifogy a szusz a gépéből, és a játék csaknem üres. A program alapvetően négy minőségű szintet ismer, a mindegyik szint meghatározásánál két tényező befolyásolja a fejlesztőket: a hangok, valamint a grafika. A hangokról nem akarnák túl sokat zavarogni, különben a többiek rám araszolnak egy pincét! Talán csak annyit jegyznék meg, hogy kezdetben 80-100 MB-ot is fektetett egy-egy pálya hangjainak, azonban később az OGG formátumra való áttéréssel az a problémát lényegében sikerült megoldani. A szintek közötti különbség többek között megnevezéseket például abban, hogy míg alacsony szívszinten mindig meghatározott minták hallnak a fegyverek elcsúszásánál, addig magasabb minőségű szinteken már 8-10 mintából generált véletlenszerűen hangot az engine.

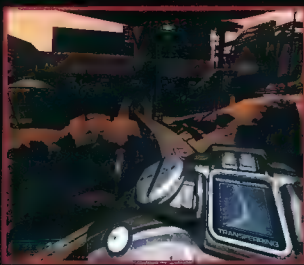
A játék grafikai minőségétől a beállítások tudnak mennyiségileg függ. Ultra Quality esetén minden textúra, beállítás a normál, a dőlés és a specular mapokat is, maximális felbontású, tömörítés nélküli töltők be. Ez egy átlagos pályánál úgy 500 MB textúrát jelent. Ugyan elvileg a mostani számítógépeken is működik ez a beállítás, de igazából majd csak az 512 MB-os videokártyákkal lesz kényelmesen élvezhető. A High Quality annyiban különbözik ettől, hogy ott csak a normál mapok maradnak tömörítetlenek, a specular, és a dőlés mapok viszont már DX71,3,5 tömörítéssel kerülnek feloldozásra. Ez minimális minőségcsökkenést eredményez az ultra színéhez képest, de még így is lenyűgöző. A Medium Quality már értelemszerűen minichrom mapozás tömörítéssel használ, ami további minőségvesztéssel jár, de továbbra is a 128 MB-ot is leginkább a 128 MB-os kártyákhoz ajánlunk. Low Quality esetén a textúrák mérete 512x512, a specular mapoké pedig 64x64, és az opció értelemszerűen (vagy csak „szarban”) a 64 MB-os VGA kártyák jó barátja. Egyébként a Doom 60 fps-re van korlátozva, tehát ennél többet ne is próbáljatok idealkalni belőle... (...majd kék és mólva, ha megjelennek az olyan csövek, amelyekkel meg lehetne próbálni). A játék (a közelmúltban megjelenő Thief 3-hoz hasonlóan) gyakorlatilag csak Windows XP (esszel Win2000) operációs rendszer alatt futtatható, lévén, hogy a Windows 95, 98, és NT nem felelnek meg a rendszerkövetelményeknek. Minimális követelmény továbbá a Pentium 4 1,5 GHz, vagy AMD Athlon 1500+, 386 MB rendszermemória, 2 GB hely a merevlemezben, egy 16 bites hangkártya, valamint Radeon 6600, illetve GeForce 3. A kórnok optimális processzorint a Pentium 4 2,8 – 3,4 GHz-es modelleket, vagy ezekkel egyenértékű AMD-teljesítmű, és az voltaképpen meg is felel a követelménynek, továbbá erősen ajánlunk 512 MB, de még inkább 1 GB RAM a gépbe.

Záróként megbeszélhetek veletek néhány személyes tapasztalatot is. Egyrészt félbe mondtam mindenki, hogy a Doom 3 magaa fokú grafikai részletessége miatt nincs szűkező elemzésre, azért szívesen az nem egészen igaz. A megnézőn akár 18-cs antialiasing is beállítható, na persze átlagos gépen így 1 fps körüli értékre lehet számítani, már ha egyáltalán elindul a program... De a jobb konfigurál rendeltetű játékosokat nyugodt szívvel buzdítom, próbálják ki, nem fognak csalódni! Színtén ajánlom figyelembe, hogy nézéseként a nagyobb Doom 3 fórumokat, mert alképeszt dolgok születnek a világban, szinte perceként. Márta Mészáros rangelt patch, egyik legelsője például megmaradnak a felváltódozótt szörnyek, míg egy másiknak elemiámpát szarhatunk a fegyverünkre. De készült már a kooperatív játékmódot támogató ragtapas is, és persze pályák, módok tömegével, közzétételük a Doom 3 nagy beáratásos, és legbiztos Editorjának. Alkónál pedig gyengén muszáll a vas, azok számára felrok ide egy kis furcsaságot. Persze nem mindenkinél működik, de többiek számára hozott már komolyabb fps növekedést. Szóval nyisszat meg a Doom 3 config fájlt, keresétek meg a seta image_cacheage „x” sort, majd az ott szereplő számot írjátok át 64-re, 128-ra, vagy 256-ra. Ha szarcsenek van, és a dolog működik, akkor jó pár extra framehez juthattok ezáltal! Mekk tapasztalatom a memóriával kapcsolatos. Sokan panaszkodnak arra, hogy az ajtkó id-nyitáskor komolyabb gépeken is megakad 1-2 másodperc a program, még akkor is, ha 1GB memória lapul a gépben. Na, ez szerintem az a probléma inkább a kódban rejlik, ugyanis felfigytem egy olyan érdekeseségre, amit szintén több fórum olvasom vissza később. A játék kezdetén a grafika elég komolyan szaggatott a gépemben, még alacsony részletesség mellett is. Néhány pálya után azonban ez kezdett megszűnni, és lassanként minden különösebb látható indok nélkül észrevehaj teljesítménynövekedés következett be. Magyarul, érdemes problémáit a beállításokat menet közben! Ja, és az ATI tulajok nagyon figyelnek arra, hogy a legfrissebb Catalyst drivert telepítsék, mert ellenkező esetben a sok fagyás révén bizony könnyen fél hajgultt közösznhet be náluk a nyár kallós közepén... - Sz@by



démonkutya a legszebb tradíciók szerint emelik a fegyverek elcsúszásának élményét. Nálam a kaput a gyenge szármával a földről épphogy csak fel-lelőpenni képes, majd rögtvet visszahúzó, a padlón tovább kúszó, szerencsétlenül göccsölő, nyöszörgő, hozzánk közel érve viszont villámgyorsan arcunknak ugro, pokokra jutott kisbaba tette be a kaput. Mikor egy sarok mögöl, a vörösen szőz fényből seregüstöl szálldostak, estek, kúsztak ki felém, már-már könyörögni kezdtem, hogy bármít, rakétavetőikkel telekelt hústornyt, pókstebe köztöztő démon, akármít, csak ílyet többet ne! De ez csak egy pillanat volt – felidézett bennem pár pszichét nyomorított id-élményt, leginkább a Quake2 történetének B-Sectorában sikoltó őrléteket. Aztán elenyészett... maradt a hent. Legközelebb a végső értékelés előtt – Lucas off, eljött a fés-féle nyelverőszek ideje.

Hasonlóságok. Nem mehetek el azó nélkül amellett, hogy ugyan azok a játékosok, akik nem játszottak a System Shock egyik részével sem, hihetetlen újszerűnek és innovatívnak fogják találni a PDA rendszert, az egész nagyvállalatot hercehurcát a UAC körül és a nyálkás-folyós anyagokkal benőtt falakat, egyéb orbitális nyúlásokról nem is beszélve. Minde mellett szétajlalljuk majd az agyukat attól is, hogy HUUUUU le lehet menni a pokolba, és de jó megcsal-nának, meg hogy benőtt mindet a biocucc, fémtel-fel nem kímélve a játék vége felé. Ezt nem röhögtom fel hibeként, sokkal inkább a Looking Glass és az Irrational Games előtt tisztelgő folyamatnak tartom azt, hogy a Doom 3 designnal személtlenül, de bátran ellopták a System Shock 2 hangulatalkotó elemeinek (jelzem 1999-ben már a piacon volt ezzel mind a PDA-kban megjelenő asztal logok, abban szereplő kódok, az ezokból kibontakozó történet, a tall terminálók, minden, amire tilt bönuszérték tekintetünk) nagy részét. Tépem a hajam napok óta, hogy egyik valamennyik is számító online játéktesztet lap sem említtette meg, hogy mekkora kókomény párhuz-



zselé! azokésszonok, kivéve talán a magamfajtkáért, akik ha kell, hát meghalnak hatszor, de akkor is úgy végeznek a Hell Knightokkal, hogy a szaruk közé nyomják a shotgun.

A doboson vitéz Hell Knight armóg csak gyengye fál-lót jözen az id legendásan határtalan laszonyat-alkotó kézsége által teremtetlek sorában. A régen a leg-számítasabbnak tűnő küzköpő impek is meghök-kenítő látványt nyújtanak, de a nyolcvanazsmód hara-pó rém, az azokat megidőző hullá fémér, véres kom-paz nó, a habzó szájjal rohanó láncdörzvéss, a már, évekkel eselőtt legendásá vált elői hús, hátul fém

A UAC-1 ott (SS2) a TriOptimum képviselte, ha lenne rá lehetőségünk, feltennénk nekik az SS2 intrót és az első UAC videó díszlet a DVD-re, hogy összehasonlíthatassátok. Még a háttérzene is ugyanaz a felismerőnek ható, klasszikus elemekkel tüzdelte „mi vagyunk a nem plusz ultra az emberiség számára.” A cucc is kóppintás. Ismét hangsúlyozom, hogy jó kölcsönvenni nem rossz dolog. Ezek után, ha valaki dicsír a Doom 3-at, számomra az fogja jelenteni, hogy burkolton elisméri a System Shock 2 sikerét, noha sohasem játszott vele, mert már túl régi a játék és esetleg sohasem hallott róla. Higgtyék el, a Doom 3 gerincét képező egységek mintegy 70%-a onnan vagyon merítve, még a pályadesign is sokszor, nem is beszélve arról, hogy el lehet jutni a pokolba (Menny biomaszajára), majd vissza (Rickenbacker úrhajó), hogy megmérkőzzünk a fölfelfelt. Többet erről nem is meséltek, számomra nem lehet 90% felett egy olyan játék, mely olyan nagyszerűen kivitelezett, teljesen önmaga eredeti ötleteket felmutatva a számtalan elemelés mellett. Főre ne értesek, végig élveztem a játékot és folyamatosan könnybe lábadt a szemem, hogy ugyanezt (és még ennél a parázóbb feelinget) már sohasem fogok érezni SS3 címzőz alatt. Így toltam, hogy ennél nem jöhessen már jobb és valószínűleg így is lesz hosszú ideig. Emelem kalapom az ld designere előtt, de csak az azonos játékok iránti tisztelőgöngyök miatt, egy helyen egyértelműen szerepelt, mikor a Network Login terminál szobában, ahol be lehetett lépni a gépbe, de képtelen volt csatlakozni bármelyik is, a próbálkozás alatti LOADING képernyő animációja 100%-ig a System Shock 2 LOADING képernyőjé volt... Jó érzés, hogy közelekk a fejlesztők gyökerei :)

Hangok. Lássuk akkor a hangokat. Nem, hiába is kérdezitek, ukulele nincs a zenében. Sőt, továbbme-

gyek, semmiértene zene nincsen sehol sem, gyakorlatilag a főmenü metódes beütésénél zörögjen kívül nincsen igazán érthetőbbé teljesítmény sehol, néhány a most szériás HUUUUUUUUUUUUUU meg BZZZZII-IOOOZZUUUUUUUUUUUU TOOOM TOOOM-on kívül. Tény, hogy nagyon sok helyen elrontotta volna a feelinget, melynek hatására tulajdonképpen a játék feléig mind mármár össze-vessza kötözték a bugyinkat (Kökeim magunknak – az első két-három színt után sziksziszaj szívrítással szikszizott a szörnyeket szanaszét.) Ha épp egy LÁÁÁÁ IIILII DI ONLI VÉÉÉÉÉ egy halasztás volna a sötét szobákban, miközben egy IMP miliónál a kezében eldugni a robbanós hordó mögöl, tuti fx, hogy átmélt volna előlúttal meesmondó vérsanybe az egész gáma. Szóval nem nagyon hiányzott a zene, persze a szemfellebbes már most ütik a felkaját gumibabát, hogy ez nem ér, mert a Fei-lyban special szuper jól éltatják mind a hangulatalkotó, mind a csak tinglaltat szerepet belőző muzsikát. Kinek a po, kinek a papírzsebkendő, tudjátok.

A hanghatásokkal még sokkal inkább ki voltam bővel-
ve, legnagyobb örömröm már az első másodperce-
ben, mikor ráéreztem a Doom 3 könyvtárára, láttam,
hogy bármikor lemagyarítható a játéka, lévén a PAK
file-ok egyszerű ZIP file-ok, és bármikor kitömölhető
és visszacsomagozható bele bármilyen hangfile, text-
úra, akámi, amire éppen szükség van. Nem először
ugrott be könnyes szemmel és nedvesedő ténylem,
hogy HAJH, a régi szar idők és a System Shock 2
hasonló megoldása hány kellemes kreatív percet
okozt bennem, aki manipulálni szerette volna a ját-
ékokat. A hangokat már tudjátok, hogy OGG formá-
tumban tárolja (ingyenes szabvány ofkoz) a gamma,
úgyhogy csak egy mikronlon kell, meg egy kellően el-
törzölt csacsemő, amit épp a sabutól szedtek ki és
még tebegrizt sem kapott 2 hete, máris kész a Man-
cubeus bejelentkezés hangeffektjei, a halálhörgéséhez
pedig majd kitaláltok valami durvát is.

Ami a profi kivitelezésről megemlítendő, az az, hogy lehetetlen tiszták a hanghatások és végig meg voltam elégedve a mennyiségükkel és ötletességükkel. A tá-



bőlben (falekon, terméken át) hallani, ahogy tompan
köznek az életben maradásért a katonák, hallani a
gránátokat és mindent, amit amúgy is befogadnának.
Ílelünk, ha ott lennének a marel bázis közepén, egy szál
cauzíval. A kutatóbizás vezérirahangja egy bájos nő
hang, mindenképpen biztosan, ahogy a videoleme-
zek narrátorhangjával együtt próbálnak pozitív érzéseket
kölsöndözni (élesorban biztonságot és rendet).
Játékosságnak, miközben tétőig késő a hullákban, és
minden idegszála már régen feladta a szolgálót.
Többször elmosolyodtam eszembe a helyzetekben. Ne
dohányozz, legyen rend!, a feletteseket keresed, ha da-
ról valami miatt, a UAC kézben tart mindent, a UAC
az isten és az UAC-nél még nem létezett jobb vállalat.

A fegyverhangok sajnos neccsek. Mocsy éjeleknek
át telefonált nekem, olyan hanggal, mintha több liter
vodka végezne áldásban támogatott tevékenységben a
szervezetében. Állandón azt hajtotta, hogy: „Önh-
hó... Brühhhöhöööö... De Fleeeeeet, miillllléééer
szüürriinnk ei ennyire a fegyverhangokat? Hooool a
solgán hangom, az én drága pipi bögdyör durranó
potgán hangom? Ooáá, miilllllééééert büntetek mintek
ilyen gyenge pukkikail, hol az én exesi solgtán-
hangom oóáá....?” Igen, gondolhatjátok, mennyire
örültem a dolognak, de jó rosszba lévén mindig megnyugtattam és ágyba tereltem szégyént, hogy
legalább a FU-nak igazra van (aki nem emlékszik,
annak Főzerkesztő Úr), minden fegyverhang po-
csók. Egyedül a plazma újratöltőhangja jó, ahol van
egy ilyen cuddun! hang. :) Minden más gyan, pl.
a shotgunban bőven kevés a mátyáfaszaggató effekai,
a sima gépplyu teljesen idegesítően kattog (a szem-
szám nem először, nem másodikropogott át, ha
nem lenne baj, ha haljalna nem használján a cöl-
löpervédgerém..), a BFG minden, csak rémisztés
nem, a gránát elmogy. Oké, a nagy gépplyu beindu-
lási hangja, amikor még csak pocórrötgetjük az eget
remekelszbabott, de mikor már rotál, na, az szá-
nalmas. Remélem másodpercenk alatti lecsűrési valami
jelkes fegyverrajongó jobbakra a hangokat. Most elő-
ször is Lucas félkefekirája a végszakavat, mert szerin-
te ez jó tisztességes munka:

Hát, ha nem is tisztességes, de a lehető legtisztessé-
gesebb. Remélem, így tényleg olyan objektív képet
kaptatok, amit évekig megemlegettek. Sokáig tartott,
de az utolsó szavakhoz értünk (ne örüljetek, van, aki
ezt sem aprózza el). Gyerünk, tegyünk pontot a cikk
végére. Három pontot.

== Flatline ==, Lord Lucas, Sz@by





ARMIES OF EXIGO

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: Black Hole • Web: www.ea.com



• magyar fejlesztésű RTS

• három játszható faj, 36 küldetés

Aréna:

Age of Mythology 90%



Starcraft 89%



Warcraft III. 92%

Egészen elkényeztetnek minket a magyar fejlesztők ebben az évben, jobbnál jobb programok kerülnek a boltokba. Gondoljunk csak az év elején megjelent Afrika Korpa vs. Desert Ratsre vagy a Codename Panzersre. A már elkészült játékok mellett több magyar fejlesztés is talonban van (Nexus, Midway...), de vitathatatlanul a Black Hole gondozásában készülő Exigo kapta a legnagyobb sajtónyilvánosságot. Amióta az Electronic Arts lett a kiadója bizony nem telik el úgy hét, hogy ne röppenne fel valami új hír a játékkal kapcsolatban. Az EA jóvoltából kaptunk egy félkész változatot, ami már teljesen játszható volt, bár még elég messze volt a befejeztől. A 36 küldetésből álló háromrészes hadjárat minden küldetésébe belenézhetünk, de az elképesztő minőségű intro kivételével nem volt más animáció. Ezek hiányában sajnos a történetből sem tudtunk meg túl sokat.

Három az igazság! Az Exigo három faja meglehetősen jól elkülöníthető egymástól, de aki játszott a Warcraft sorozattal, az bizony ismerős részekbe fog botlani. A jófiúkat itt is az emberek, tündék és gnómok szövetsége alkotja. A fantasy játékokból ismert harcosok-jászok-papok-mágusok négyes itt is megtalálható, mindössze a tünde épületekből idézhetünk meg néhány egzotikusabb lényt (valkür, főnix...). A titokzatos fallen népcsoport (ők a rosszfiúk az Exigóban) meglehetősen vegyes felvágott: sötétfelfek, élőhalott mágusok, démonok, pókok és beholderok képzik a sereg gerincét. A StarCraft-rajongók ennél a fajnál fognak először felhőrdülni, hiszen szinte egy az egyben megfelelnek a hírhedt zergéknek (bár az épületeket protoss módra idézik). A végére maradtak a beastek, ők az orkok megfelelői. Lesz közöttük hatalmas kőhajító troll, brutális ogre, hydra, repülő sárkánygyilk, szóval ők amolyan természetnél mérsékelt. Ők a semleges kasztba tartoznak, bár a hadjáratuk végére az emberekkel kötélte támadják a fallenekeket, ebből



gondolom, hogy a játék befejezésére azért csak rátálnak a helyes ösvényre.

A gazdasági rész meglehetősen egyszerű, nem sokat fejlődött az első Warcraft megjelenése óta. Három nyersanyagból kell minél többet összeharcolni: arany, fa és ékkő. Egységeket sem gyárthatunk ész nélkül, farmokat, bivalyokat és élelmettermelő központokat kell létrehozunk annak érdekében, hogy nagyobb hadsereget hozzunk létre. 200 főlé sajnos nem mehetünk, ennyit bír el a játék (ez természetesen csak az egyik oldalra vonatkozik, abban az esetben, ha több játékos nyomul egy pályán, akkor tényleg óriási csatáknak lehetünk szemtanúi. Maga a csatározás meglehetősen kaotikus, amikor a két sereg összeakaszodik már nagyon kicsi az esélyünk, hogy befolyásoljuk az eseményeket. A fejlődésrendszer egészen jól lett megoldva, az elti, ötös szintű egységek jóval erősebbek a kezdőknél. A fejlesztők igyekeztek mindhárom faj fejlődési rendszerét elkülöníteni egymástól, ez részben sikerült is nekik. A fallenek tapasztalati szintje teljes



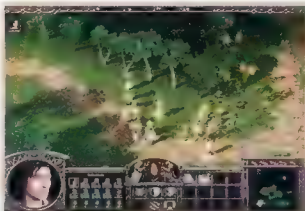
egészeben közös, ahogy haladunk előre, úgy gyűlik a faj tapasztalata. Ebben a rendszerben az a legjobb, hogy minden egységünk, még a frissen megidézett is magas szinten áll rendelkezésre. Az emberek és a fenevadak a megölt ellenfelek után kapják a tapasztalati pontjaikat, nekik egyenként végig kell járni a szamárlétrát. A fenevadak esetében lehetőségünk lesz feltámasztani az elesett veterán egységeinket, persze megfelelő anyagi ellenszolgáltatás fejében.



WarCraft vagy nem WarCraft? Az Exigo nem is nagyon törekszik arra, hogy elrejtse a WarCraft-jegyeket, sokszor volt olyan érzésem, hogy a fejlesztők kifejezetten törekedtek arra, hogy minél jobban hasonlítson a nagy elődre. Azt még megérttem, hogy a kezelőfelület szinte egy az egyben átlétevé a WarCraftból, de hogy miért volt arra szükség, hogy a küldetés befejezésekor is szinte ugyanolyan felépítésű értékelő táblázatot kapjunk, azt már jóval nehezebben érzem meg. Egy kis-csit jobban el kellett volna rugaszkodni a Blizzard remekétől, mivel a rajongók kíméletlenül lesznek, főként akkor, amikor olyan játék kópintásáról van szó, mint a WarCraft III. Az már csak hab a tortán, hogy a fallének legerősebb démona akár ikertest-

vére is lehetne egy másik nagy Blizzard klasszikus főellenfelelnek (Diablo).

Retro életérzés. Tesztelés közben folyamatosan bosszantott valami, sokáig nem tudtam hová tenni azt az érzést. Aztán hirtelen rájöttem, a küldetések ugyanarra a monoton sémára épülnek, mint a hat-hét éve megjelent RTS klónok. Építs fel egy bázist, fejleszd fel maximumra a technológiádat, véd meg az időként megjelenő ellenfelektől, majd az időközben felduzzasztott hadsereggel tarolj le mindent,

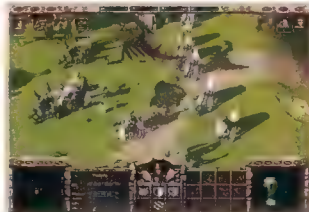


ami köztéd és az ellenség bázisa között van. A küldetések nagy része erre a sémára épül, a tizenötödik ilyen után egészen egyszerűen nincs kedve az embernek hozzáfogni a tizenhatodikhoz. A monotonitást csak néha törte meg egy-egy sablonos mellékküldetés (öld meg a falusiakat terrorizáló nagy fehér farkast, szabadíts ki a foglyokat...), de azokból sem volt túl sok. 2004 második felében azért már túl kellene lépniük az olyan küldetéseken, ami arról szól, hogy termeljünk ki x mennyiségű aranyat, majd azt juttassuk el y helyre. A WarCraft három ezt már két évvel ezelőtt is sokkal ötletesebben valósította meg, erre azért oda kellett volna figyelni a feladatok kitalálásakor.

Az agyondicsért kétszintes harcrendszer sem tudott sok újdonságot hozni, mindössze annyi a különbség, hogy a föld alatt lehetőségünk lesz észrevétlenül keresztüljutni az ellenséges tornyok és hadseregek alatt. A hátulról támadva okozhatunk kiemeletlen percek, de ez minden. A tesztverzió mesterseges intelligenciája még arra sem volt képes, hogy a bázis megtámadásakor a bejáratot védő csapatokat hátravigye a seregem ellen (csak akkor támadtak, ha a közelükbe került valaki).

Grafika és zene. Az Exigo grafikailag ugyan megközelítette a WarCraft III-at, de nem sikerült felolmúlnia. Nagyon kevés a tereptárgy, egyáltalán nincs olyan érzésünk, hogy élne a világ, amiben hadakozunk. Maguk az egységek és az épületek szépen meg lettek rajzolva, viszonylag jól animáltak, de nem képeznek egységet magával a háttérrel. Néha ugyan megjelenik egy-egy madár vagy vadállat, de ez minden. Még az sem dobott sokat az összképen, hogy a kamera magától mozog jobbra-balra, ami először ugyan a dinamizmus illúzióját kelti, de aztán megszokottá válik. Érdekes módon viszont a földalatti világ hangulata megfogott. A zölden foszforeszkáló fények, a repedezett sziklapadló, a cseppkövek, a fák gyökerei, a tavakban örködő óriási kigyók egészen kellemes egyveleget alkotnak, meglehetősen éles kontrasztot alkotva a fenti világgal. Hangok terén sem tapasztaltunk semmiféle kiemelkedőt, ugyanazok az unalomig ismert visszaigazsálosok, melyek fél órán belül örületet kergetik az embert.

Végezetül. Sajnos azt kell mondanom, hogy ez így, ebben a formában nekem nagy csalódás, a játék körüli felhajtás alapján sokkal többet vártam. Nagyon bízom abban, hogy a végére belendül a Black Hole gépezet, apait-anyait beleadva előrukkolnak valami meglepetéssel. 2004-ben már kevés a szép áttevő animáció, a WarCrafton, az Age of Mythologyn és a C&C Generalson nevelkedett RTS



örültek sokkal többre vágnak. A szeptember kilencedikére tervezett megjelenés a látottak alapján nagyon merész, kíváncsi vagyok mit sikerült javítani a játékon bő egy hónap alatt. A következő Gamerben visszatérünk a játékra, amennyiben a végleges változat kerül a boltokba, nem marad el a részletes értékelés sem.

Mocsy





THE SIMS 2

INFOBOX

Kategória: életszimulátor • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: Maxis • Web: thesims2.ea.com



- 100% új, eredeti karakterek
- 100% új, eredeti színek
- 100% új, eredeti hangok
- 100% új, eredeti zene
- 100% új, eredeti animációk
- 100% új, eredeti szöveg

The Sims 2 84%



Singlis 90%



The Sims online 72%



Ella, Rita édesanyja közel állt az örülethez. Mindig is rettegett attól, hogy időse korára magányos marad, ám álmában sem gondolt arra, ami élete alkonyán várt rá. Most, amint próbált elaludni abban a szobában, ahol a kicsi Kata lelkesen püfölte a xilofont, Tibi bömbölt az ágyában, Anna pedig önfelédten, ám sikongatva játszott, úgy érezte, mégis csak lehet vonzó az egyedüllét is. Óriási sóhajjal feladta küzdelmét az álomért, betakargatta Petit és Csillát, majd úgy döntött, relaxál kicsit a fiatalok hálószobájában, és próbál nem gondolni a holnapra. Amióta az ötös ikrek megszülettek, káosz lett az élet - még szerencse, hogy hamarosan iskolába mennek. Ó, csak ne emlékezne olyan pontosan, milyen volt Rita kamasz korában...

Ne pánikoljatok, ez az életkép csupán egyik véglete a The Sims 2 lehetőségeinek. Fogalmam sem volt, mekkora fába vágom a fejszém, amikor felvállaltam, hogy próbát teszek egy olyan családdal, amelyben öt tyogogó picúr van, igaz három felnőttel. Kész örület! De szeretem a kihívásokat, és azt hiszem, a neheze még csak most jön.

Kezddénekv bőven elég egy szingli, esetleg fiatal szerelmes - vagy testvérpár. Na de, ne szaladjunk ennyire előre, először is alkossunk családot!

Családalapítás. Akárcsak az első részben, itt is több kész család közül választhatunk, de szerintem sokkal szórakoztatóbb saját karaktereket nevelgetni. Ráadásul a TS2-ben annyira jól sikerült a karaktergenerálás, hogy csupán ezzel elszószól az ember óráig.

A családnév megadása után alkothatjuk meg családtagjainkat. Először nemet, életszakaszt, bőrtónust és fitness-szintet kell választanunk. Ezután kezdődik a fejforma, a frizura, a smink (szemüveg, tetkó, arcszörzet stb.) kiválasztása. Mindez



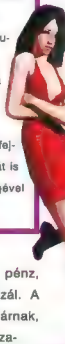
olyan részletesen, hogy a rendszer tökéletes lenne a rendőrségnek is fantomképek készítéséhez, hiszen az állformától a szemöldökgig, a pofacsontozattól a szemek távolságáig minden apró részletet megalkothatunk a fejen. Mivel a fitness határozza meg a testalkatot (ami csak trendi vagy elhízott lehet), ezért nyaktól lefelé "csupán" a ruhátartat kell meghatározni, ám itt is hat viselethez kell nekünk tetsző öltözetet keresni (mindennapi viselet, alkalmi öltözködés, fehérnemű, pizsama, sportmez, fürdőruha).

A külsőségek után következik a családtag személyiségének meghatározása. Itt lényegében nem történt változás, csupán a kiválasztásnál kijelölhetünk csillagjegyet, vagy magunk oszthatjuk el a pontokat. Az egyes tulajdonságok megnevezésével szemben - gyengébbek kedvéért - ezúttal ott van az ellenpont is (pl. rendetlen - tiszta), így könnyebben átlátható az egész.

Érdemi változást hozott a programba a beállítottság, ez ugyanis egész életére meghatározta majd karakterünk vágyait és félelmeit, aminek fontos szerepe lesz.

Nagyon bejött

- A minden apró részletre kiterjedő karakteralkotás
- Az életortól függő viselkedési formák, az egyéniségek kibontakozása.
- Mókás hogy az idősök zúzásek lehetnek, némelyikük valóban visszazuhan a kisgyerekek szintjére
- Ha nagyon katasztrofális a helyzet, a családot meglátogatja a szociálzációs nyuazi. Kezdő játékosoknak életmentő lehet.
- Jó ötlet a kommunikációs lehetőség az alkalmazottakkal, akik szintén egyediek. Például amikor kirúgtam a folyton bűzölgő szobalányt, egy meleg fiú járt hozzánk takarítani (rózsaszín trendi ruccban, úgy ahogy azt kell).
- Iszonyító jó a program zenéje, némelyiket hallgatnám naphosszat! Hasonlóan jól sikerültek a táncok is, különösen a páros verziók.
- Jópofák és ötletesek a videóbetétek, és az intim dolgokat (gyerkeszületés, szexuális aktus stb.) a fejlesztők profin oldották meg.
- Érdekes döntéshelyzeteket teremtenek a különleges munkahelyi események.
- Karaktereink barátokat hoznak haza a munkából, így a jó munka- vagy iskolatársból könnyebben lehet családi barát.
- Tökörben bármikor változtatható a külső - frizura, smink stb.
- A saját készítésű képeket kitehetjük a falra (viszont nem lehet más képét folytatni).
- Végre, nincs tánc zene nélkül!
- Az újságiból most már hajtogatathatunk repülőt, fejthetünk benne rejtvényt, és akár három munkát is találhatunk benne, sőt ennek segítségével kereshetünk új otthonot.



megalkothatjuk az ő DNS-eikből készült gyermekeket, aki hasonlít majd szüleire!

A családi kötelékek kialakítása után a végletekig aprókos játékosok akár biográfiát is írhatnak minden egyes családtagnak. Ez látványos felesleges részlet, ám mivel családjainkat az otthonaikat is közkinccsé tehetjük majd az interneten, mégis érdemes lesz vele bibelődni.

Felnővekvő nemzedékek. Már említettem, hogy a TS2-ben végre van fejlődés, igazán értelmet nyer az idő per-

metganulni járni, beszélni, szobatisztának lenni. Lehet nekik olvasni, macskón keresztül beszélni stb. Ez talán az egyik legszórakoztatóbb, és legfeszítőbb időszak a család életében. Sajnos túl hamar vége, az apróságok néhány nap alatt felnőnek. Pedig ők egészen mások! Míg például a felnőtték duzzognak, ha a fürdőszobában kiömlik a víz, addig egy ilyen totyis boldogan beül a tócsa közepébe, és óriási fröcskölést rendez, betérítve az egész helységet.

A kicsiket a szülők sosem hagyhatják a házban egyedül, így ha nem gondoskodtunk dadusról, akkor felelősségük tudatában nem mennek el dolgozni.

Szülinapra illik bulit rendezni (bár van olyan gyerek, akinek a partik a félelmek közé kerülnek), de mivel ez könnyen sikerülhet kókastrá, ezért az is elég, ha veszünk egy tortát, és szűk családi körben ünnepelekünk.

A szerencse típusú embernek mindene a pénz, üzleti karrierre vágyik, és szívesen atlizál. A népszerűsége törekvők inkább partikra járnak, buliznak, és a barátaikkal töltik minden szabadidejüket, bár a sport számukra is vonzó, sőt szívesen politizálnak is. A családok pontú emberek vágyait kitölti a békés és boldog otthon megteremtése, eljegyztés, házasságot és csemetéket akarnak, sőt várják, hogy unokáik legyenek.

Aki viszont romantikus, az jóval kevésbé hűséges, vágyaiban már kamazs korlától túlteng a szex (akár több partnerrel), a csók és minden, ami a testiséggel kapcsolatos. Végül az ötdik lehetőség, hogy karakterünket csillaghatatlan tudásomjaimál áldjuk meg, így ő mindig tanulni, a világ titkait megismerni vágyik, és leghebb álma a tudományos karrier csúcsára jutni.

Nem ragozom tovább. A lehetőségek széles táraza már "születéskor" lehetővé teszi, hogy teljesen egyedi karakter(ek)eit hozzunk létre, akiket aztán a családegyetemnyön össze is fűzhetünk. Sőt, ha van szerelmes párunk, akkor akár már ekkor

messze felülmúlta a várakozásait, és minden hibája ellenére rendkívül szórakoztató, sőt végsőlegesen lebilincselő."

gése, igaz kicsit gyorsra sikerült. Simjainkkal hat életszakaszon át törődhetünk

Az apró, újszülöttet a családalapításkor alkotni nem lehet, ők csak sikeres babakészítési céllal lezajlott szerzetekes után születhetnek a családba, vagy örökbe is fogadhatunk egy csecsemőt. Velük még nem sokat tudunk kezdeni, csak a babusgatásról, no meg a fizikai szükségleteikről gondoskodni.

A totyogókkal már jóval több gond lesz! Cserébe rengeteg tárgyat tudnak használni, és már ilyenkor is kiemelkedően okosak lehetnek (koraván babák is vannak!). A szülőknél sok múlik, hiszen a picik állandó foglalkozást igényelnének - vagyinak

Linkajánló

sims2.thesimsresource.com
thesimrepublic.sims2host.com
sims2center.com
simsparadise.simgames.net
sims2world.com
www.ts2insider.com
www.sims2talk.com
www.worldsims.org



Nem tetszett

- Túl gyorsan telik az idő, nincs idő kiélnézni az élet-kon sajátosságok kínálta lehetőségeket

- Az adoplálásnál nem választhatasz gyereket, csak annak életkorát (nemét sem!) döntheted el, sőt, ha nem határozzol gyorsan, vagy pl. senki nincs lithon, akkor is kapsz valamilyen csemetét.

- A család léteztatási függően nem kapunk több indulótőkét.

- Nincsen házon kívüli szórakozási lehetőség, a szerezési választék szinte kimerül a bevásárlásban - ami értelemten, hiszen családtagjaink az Interneten és telefonon is rendelhetnek kaját. Esetleg új kapcsolatteremtési lehetőséget és az új ruhákért érdemes ezekre a helyszínekre is ellátogatni.

- A kapott testverezdróban még jócskán akadnak bugok: pl. test nélküli ember, beakadások, falba azorult gyerek stb.

- Kicsit különös a Halál megjelenése. A meghalt családtag életéért lehet nála rimánkodni.



Sajnos az ovisek kimaradtak a simsek életéből, egyből kisiskolás kor következik. Ebben a

korban jóval kevesebb egyedi tárgyat használhatnak a gyerekek, viszont rendelkezésükre áll a legtöbb felnőttnek való holmi. Amikor családom egyik nebulója először tért haza a suliból, nem



Egyedi lehetőség kamaszoknak a "nagyon első csók" élménye, valamint a pattanások "kezelése" a tükörről, sőt ha minden igaz lehetőségek van valamilyen jó barátal lelépni otthonról, de ezt még nem volt alkalmam elkövetni.

A felnőtté válástól nagy mérföldkő a karakter életében. Ekkor már bármikor fennáll az elköltözés lehetősége - az újság segítségével kereshetünk új otthont a kirepülőknél.

Számomra rövid volt a felnőttkori időszak is. A szingli családnál Lolának nem is sikerült partner találnom mire megöregedett. Szerencsére a szexmániás Chloe hamar rávbe ért, sőt nemrég kisbabája született, így nem hal ki a család. Az egyetlen bánatom, hogy a vágyam nem teljesült, Fiona nem lett zöld...

Vágyak és féltelmek. A karakterek beállítottágától függően családunk tagjainak rendszeresen megjelennek a vágyai és a féltelmek is. Ezek közül a nekünk valamért tetszőket (könnyen teljesíthető, sok bönuszot ad stb.) meg is tarthatjuk (leblokolhatjuk). Ellenkező esetben bármelyik vágy teljesülésekor az összes helyére új pörög (mint az egykarú rablóknál), valamint bönuszponton kapunk. A féltelmekért természetesen minusz jár...

Ezekért a pontokért egyedi tárgyakat szereztünk be, melyeket jobb óvatosan használni, mert némelyik a karakter állapotától függően komoly károkat is okozhat. Az így szerzett kutyákat természetesen mindenki (még a hozzánk járó alkalmazott is) kipróbálhatja. Szerencsére a pénz termő fa elég gyakran hozza gyümölcsét, így nem dráma, ha olykor a bejárónő is leszed egy-egy adagot...

Mindennapok, háztartás. A családok mindennapi élete a változások ellenére is olyasmis, mint az első generációs The Simben volt. Biológiai szükségletek kielégítése mellett igénylik a társaságot, vágnak szórakozni, tanulni, és sikeressé válni is. A forradalmi változás (a különböző generációk egymásra hatása és lehetőségei mellett) ezen a téren a szabadnapok megjelenése. Minden munkakörhöz tartozik hetente általában két pihenőnap, sőt néhány szabadnapot ezen kívül is kapunk (például kisimamákknak jár). A karrierhez mindig adott képességeket kell fejlesztenie, de a különleges munkahelyi események során félme-



rülő döntéshelyzetek következményeként is kerülhetünk magasabb pozícióba. Persze helytelen tetteknél lehet a ranglétrán zuhanni is, nem is szólva az esetleges pénzmegvonásokról... (Nulla alá nem megy a család tőkéje.)



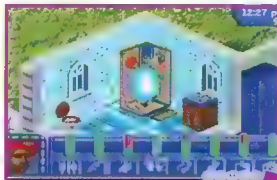
győztem felocsúdni, mert boldogan, ellenőrzőjét lobogtatva, ugrándozva rohant a legközelebbi családtaghoz, hogy elűjságolja mi történt vele a suliban. Döbbenet! A gyerekek hoznak leckét is, amit rendszeresen meg kell oldaniuk (ha több gyerek van a családban, simán megírhatják egymás helyett is), sőt ilyenkor már hoznak haza barátokat is!

Sajnos ez a korszak is hamar ellan, és megkezdődik a kamaszkor. Ekkor már a karakter nem számít gyerekeknek, ezért beállítottságot kell neki választani. Kisfelnőttként lehetőségük van néhány órás munkát is keresni, és ekkor megkezdett karriert a felnőtt korba lépéskor tovább is vihetik.



The Sims Bustin' Out

Aki esetleg rendelkezik GameBoy Advance-szal, az ne hagyja ki a simseket ezen a platformon sem! A Bustin' Out talán a legjobb a fámiliában, hiszen itt küldetéssorozatba ágyazva juthatunk előre, ami egészen egyedivé teszi a játékmenetet. Jó lett volna hasonló lehetőség a TS2-be is!



A háztartás fenntartása viszonylag egyszerű. Az élelmiszerek egy globális csoportot képviselnek, ezért csak a hűtőt kell rendre feltöltenünk - elmenetünk vásárolni vagy rendelhetünk kaját telefonon és az interneten is.

A házimunkákhoz most is rendelhetünk segítő alkalmazottakat: bejáró(nő)t, kertészt, szerelőt, da-dust stb. Örvendtes, hogy ezekkel a karakterekkel kommunikálhatunk is, már nem csak "bá-



bok". Sajnos az alkalmazottakkal kapcsolatban túl sok hibával találkozom - a legjellemzőbb gond, hogy valahova beakadnak, de volt olyan is, hogy a szerelő ott toporzékol a kondigépnél, pedig hozzáférhetett volna, valamért mégsem tudta megjavítani. Végül elment. Később a családom egyik tagja gond nélkül látott neki egyanott a javításnak, ám ő saj-



"...annyira jól sikerült a karaktergenerálás, hogy csupán ezzel elszószól az ember órákig."

nos bele is

halt ebbe a szerelésbe.

Másik karakterem még nem halt meg.

ezért nem tudom mi a rendszer. Egy

biztos, Kristine halálakor megérkezett a Kaszás, listát olvasott, mobiltelefonált majd magával vitte a fiatal lány lelkét és csak egy urnát hagyott a szobában. A szingli csapat vigasztalhatatlanul bőrből napokig a kegytárgynál, nem lehetett lakberendezni stb., majd a gyász után megkaptam Kristine

síráját, amit akár el is adhattam volna, de inkább ki-

tettem a kertbe és ültettem mellé egy szép

fát. A karakterek egy ideig rendszeresen kijártak oda hűpögni, ám idővel a sír magányos maradt... Ekkor kezdett el a lány kísérteti a házban, ri-gatva az alvókat és az éj-

szaka kertbe merész-kedőket! Azóta a család ismét rendszeresen emlékezik

rá, így lelke most éppen nyugodt.

Már réges-régen le kellett volna adnom ezt a cikket, de csak játszottam, játszottam és játszottam. Hagytam magam belefeledkezni a Maxis programjába, és csak sodródtam a családok mindennapjaival - sokszor hajnalig igyekeztem családjaim békés, és lehetőleg boldog mindennapjait igazgatni. A nagyjából egy hetes teszt után annyit

mondhatok, boldog vagyok, hogy a The Sims 2 messze felülmúlta a várakozásaimat, és minden hibája ellenére rendkívül szórakoztató, sőt veszélyesen lebiincselő. A rengeteg újítás, a fergeteges játékmenet és a hangulat egészen különleges! Amikor próbáltam a Brazilnak elmondani, mitől is ennyire fantasztikus az egész, és miért al-szik el mostanában néhányszor egyedül, hosszas áradozás után sem sikerült megfognom a lényeg-et, mert ez most már tudom, csak annyit, játsza-ni kell vele. Ne mondjatok semmit, emlékszem, annak idején én sem értettem, miért jó virtuális családdal bibelődni... Aki nem próbálta, nem hi-szi el, mennyire szórakoztató lehet!

Ha nem hiszed el, próbáld ki, és ha neked nem tetszik, mutasd meg a barátódnak!

Azért kicsit aggaszt a jövő, a tárgykinálatot és a lehetőségeket tekintve komoly esélyt látok arra, hogy ismét kiegészítő sorozatokkal teszik majd teljessé a The Sims 2-t, akárcsak az elődjét. Igaz, rengeteg internetről letölthető újdonságot és cse-megét ígértek, de túl nagy a kísértés, félek, nem hagyják majd ki az aranytojást tojó tyúk kínálat lehetőségeket...

Lily

Pre: változatosság, alaposan kidolgozott, finom részletek

HANGULAT	24	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	PIU 600, 256 MB RAM, 3.5 GB HDD
EREDETISÉG	07	25	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	91%
AUDIO	10	10	
ÉLETTARTAM	09	10	

Képre: Apróbb, zavaró hibák. Egyes területeken szörnyő tárgykinálat.



A szadé-mazé eszköztár mindig jól jöhet



Ez az őr már nem kel fel egy darabig

CATWOMAN

INFOBOX

Kategória: akció • Kiadó: Electronic Arts • Fejlesztő: Electronic Arts • Web: www.catwoman.ea.com



- A film csalekmdnyo rögkövethető
- „macska-érzések”
- Halle Berry irányít-hatjuk

Arány:

Arány: 50%



Spider-Man 2 51%



Bad Boys 2 48%



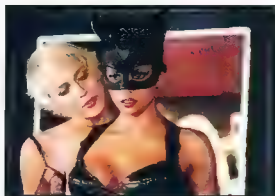
Lara Croft 1996-os feltűnése óta tudjuk, hogy a női akcióhősöknek igenis helyük van a számítógépek képernyőjén. Az eltelt majd' egy évtizedben megannyi követő próbált a kerek idomokkal megáldott vagány régészlány nyomába érni, ám a legtöbben előbb vagy utóbb, de a feledés homályába merültek. A macskanő azért indul komoly forsszal, mert nem kell saját franchise-t kiépítenie, lévén az már eleve adott: nem elég, hogy egy népszerű képregénysorozat hősnője (aki mellelleg elsőként a Batman-sorozatban tűnt fel), de már tekintélyes mozifilmes múlttal is rendelkezik. Először Tim Burton bizarr látványvilággal rendelkező Batman visszatérjében jelent meg 1992-ben, a hazai mozikban pedig augusztus 26-ától tekinthető meg az ő főszereplésével készült egész estés mozifilm. A Catwoman játék ezen utóbbi alapján készült, de attól nem kell tartanunk, hogy Larát trónfosztás fenyegetné.

Kilenc élet. Igazából nagyon nehéz átlátni az alkotók koncepcióját, akik tulajdonképpen az eredeti füzetekből pusztán az alapokat – nevezetesen, hogy egy nő halála után macskákra jellemző tulajdonságokkal támad fel – mentették át a filmbe. Ezzel tulajdonképpen hadat üzentek az egyébként népszerű képregény rajongóknak, akik joggal háborodtak fel azon, hogy a húszas évei elején járó lányt végül az idén 38. életévét betöltő (de lássuk be, még mindig döglesztően sze-xi) Halle Berry formálja meg. A Batman visszatérben látható jelmezeket is elfedhetjük, mint ahogy a helyszínről szolgáló város sem igazán emlékeztet a Tim Burton által brillánsan vászonra áldott Gotham Cityre. A történet ekképpen mind a filmbe, mind pedig a játékba a következőképpen fest: a visszahúzódo, feletteseinek teljesen alárendelt Patience Phillips hatalmas kozmetikai vállalatnál dolgozik grafikusként. Egy apró baki után főnöke otrombán lehordja, és Patience-nak nincs más választása, mint az éjszakát is munkára áldozva próbálja helyrehozni a bakit. A bent virrasztott éjszaka után arra készül, hogy a cégvezető asztalára helyezi a legújabb

terveket, mikor akaratlanul is fölütánja lesz a vállalat szörnyű titkának – annak, hogy a napokon belül a boltokat elárasztó új kozmetikai szerűk valójában mérgező anyagokat tartalmaz, és mint ilyen, nem felel meg az egészségügyi előírásoknak. Sajnos a hallgatózó lányt a mogorva biztonsági őrök elcsípi, és gondoskodnak róla, hogy a kincset érő információ sose kerüljön a nyilvánosság elé. Az eltűntetett Patience azonban az élettől új lehetőséget kap, és macskákra jellemző tulajdonságokkal felvértezve száll szembe rosszakaróival.

Cirnos cica. A filmek alapján készült játékok már számtalan alkalommal okoztak csalódást – gondoljunk csak akár az idei nyárra, mely olyan darabokkal „kecsegetett”, mint a Spider-Man 2., vagy az alacsonyabb korosztályt megcélzó Shrek 2. A macskanő azonban előnyfel: a franciahonból szalasztott Pitof rendező munkáját a legnagyobb internetes filmadatbázis olvasói máris beavaslották minden idők 50 legrosszabb filmje közé. És hogy mi ebben a pozitívum? Hát az, hogy ezek után a játék már csak jobb lehet – kiváltépp, hogy

A film



Mikor a Macskanő elkészült, a Warner fejelei elszörnyedtek a végeredményt látva, és arra a döntésre jutottak, hogy bevárják az új Batman-film premierjét, hátha azzal megtámogatva nagyobb sikerre tehetnek szert. A dolognak azonban híre kelt az interneten, így a stúdió végül lesz, ami lesz alapon idén nyáron bemutatta a filmet (bár az előállítás költsége 100 millió dollár volt, a box office-elemek szentit Észak-Amerikában nem számíthat többre 40 millió-nál).



a fejlesztő/kiadó nem más, mint az Electronic Arts, akik sosem igénytelenségükről voltak híresek, és a filmdaptációk terén is az élvonalat képviselik. A Catwoman játékról már a kezdetekről leír, hogy művebb munka, mint a pár hét alatt összedobott főmédvének – azonban sajnálatos módon a látványos grafikai megoldások nem párosulnak hasonlóan színvonalas játékmennel.

A programban természetesen az lesz a feladatunk, hogy bosszút álljunk azokon, akiknek a halálunkat (és akaratunkon kívüli feltámadásunkat) köszönhetjük – igaz, a játék nem magyarázza túl a cselekményt bízva benne, hogy filmes emlékeink még kristálytisztán élnek bennünk. Mindehhez megkapjuk a Macskanő elengedhetetlen kellékét, az ostort, de a hőlgymény néhány légyes mutatvánnyal – például ilyen-olyan szaltókkal – elősze-



„Sajnos a Catwoman ugyanabban a gyerekbetegségben szenved, mint megannyi társa: a készítő nem vették figyelembe a PC-k közötti eltéréseket.”

retetelt rugdossa le ellenfeleit. A játékmenelel terén némileg a legutóbbi Prince of Persiát másoló program egyik nagy pozitívuma, hogy maximálisan igyekszik kihasználni a 3D-s teret, így a sík terep mellett utunk falakon és háztetőkön is továbbvezethet, de ugyanígy egyéb „cirmos-bravúrokat” is bevetethünk (pl. a Pókemberből ismerős pókérzés macskás megfelelője, látás a sötétben, a bullet-time-ra emlékeztető Domination mód stb.).

A grafikai megvalósítás. A programtól ugyan grafika terén az égvilágon semmilyen extrát nem kapunk, ám ezért cserébe 1024x768-ban még egy manapság gyengébb teljesítményűnek mondható gépen is gond nélkül száguld. Igaz, az EA Games olyan remekbe szabott átdolgozásai után, mint a The Lord of the Rings – The Return of the King, a látványvilág meglehetősen sivárnak tűnhet (különös tekintettel a megvilágításra és egyes hátterekre), de a hősnő animációja mindezt kárpótol.

Nem elég, hogy Halle Berry kellemes testi adottságait (miáú!) ezúttal sem rejtették véka alá, a hőlgymény akrobatikus mozgása olyannyira életszerű és gyönyörű, hogy ennél többet aligha kívánhattunk volna.

Ami nem működik. Ennyi pozitívum után joggal merülhet fel a kérdés: ha minden klappol, és egy relatíve szórakoztató, könnyed akciójátékkal van dolgunk, akkor mégis mi a gond? Sajnos a

Catwoman

ugyanabban a gyerekbeteg-

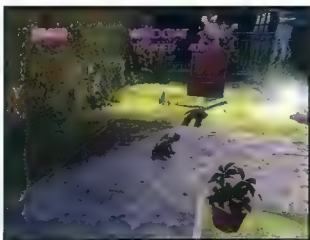
ségben szenved, mint megannyi társa: a készítő nem vették figyelembe a konzolok és a PC-k közötti eltéréseket. Míg Xboxon és PlayStation 2-n a joypadeknek köszönhetően nyilvánvalóan pofon egyszerű, hogy teszem azt az egyik falfelületről a másikra ugorjunk át, addig PC-n egy hasonló művelethez általában 3-4 gombot kell használnunk egyszerre.

Ez pedig alaposan rányomja a bélyeget az összehatásra, aminek köszönhetően a Catwoman kártyavárként omlik össze.

C'est la vie. Az EA új csodája sajnos tipikus példája annak, amikor egy kellemes akciójátéknak ígérkező darab egyetlen hiba miatt süpped a teljes középserbe.

A Catwoman márpedig jelen formájában lehet, hogy több ötletes megoldást tartalmaz (pl. comics menüpont) és konzolon élvezetes, de PC-n finoman szólva sem fogja megváltani a világot. A többi filmdaptációhoz hasonlóan ez is pontosan addig lehet érdekes, amíg maga az alapjául szolgáló mű is az – erről pedig sajnos sokat elárul, hogy a nagyszabásúnak szánt produkciót még Halle Berry és a főgonoszról alakító egykori szexdiva, Sharon Stone ellenére is meglehetősen nagy érdektelenség fogadta.

SzB



Proc: Gyönyörűen animált főszereplő. Ötletes macska-tulajdonosok

HANGULAT	08	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	15	25	P4 1.2, 512 MB RAM, 1.5 GB HDD
EREDETISÉG	03	25	ÖSSZESEN
GRAFIKA	14	20	51%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	04	10	

Közmű: Dobrózsy Imre nyilatkozik: Unalmas hangfelvételek. Az eredetiség teljes hiánya



ARMY MEN: SARGE'S WAR

INFOBOX

Kategória: Akció • Kiadó: Take 2 • Fejlesztő: Global Star Games • Web: www.globalstarsoftware.com



- Műanyag katonák
- 2 színárnyalatban
- Idegtépő irányítás

Aréna:

Army Men 62%



Army Men RTS 65%



Max Payne 2 92%



Az Army Men sorozat soha nem tartozott a kimondottan sikeres játékok közé, a Take 2 Interactive mégis arra az elhatározásra jutott, hogy kiadja a Sarge's War című legújabb, immáron hetedik epizódját, amelyben ezúttal egyes szám harmadik személyből irányíthatjuk morcos zöld őrmesterünket. Hogy mi vezetett erre az elhatározásra a kiadót, rejtély, elvégre józan ésszel belátható, hogy egy olyan játéknak, amelynek az előző hat része már többé-kevésbé megbukott, nem valószínű, hogy a hetedik kiadása fogja a boltokba csalogatni a műanyag katonák virtuális gyilkolása iránt érdeklődő tömegeket.

Amikor az olvadt műanyag búze tölti meg a levegőt. A zöldek nem kedvelik a sárgákat, és a sárgák is hasonló érzéssel viseltetnek a zöldek iránt. Ez a nem túl bonyolult, etnikai alapokon nyugvó konfliktus szolgál keretül az Army Men sorozat világának jó néhány esztendeje. Az új fejezet első harmadában már-már felcsillan a régen várt béke reménye, ami azon nyomban szerte is foszlik, amint a sárgák szakadár szárnyához tartozó negatív szereplő a levegőbe repíti a béketárgyalások helyszínét. A ground zerohoz késeve érkező Őrmester Úr, játékunk főszereplője és a Dolph Lundgren legheitelesebb fröccsöntött hasonmása cím búsza tulajdonosa szörnyűkódve kénytelen tudomásul venni, hogy hajdani szakaszból mindössze egy közepesen bénára sikerült pop art enteriőr maradt. Mikor pedig szembesül a szomorú ténnyel, hogy a gigászi robbanás a szexis, kommandós melltartrót viselő kedvenc guminjából is háztartási hulladékot csinált, végleg elfogja a harctéri idegesség...

Ahogy a történet kibogozásához, úgy a minden szempontból lineáris játékmenet mögött megbúvó filozófia megértéséhez is bőven elégséges egy öt éves gyermek, vagy egy szabadon választott szurkolói klub kemény magjának kollektív szellemi kapacitása. A pályákon, melyeken a sorozat többi eleméhez

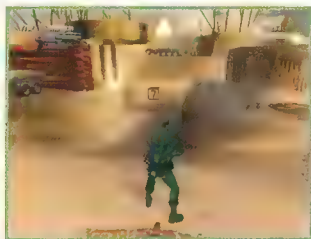
hasonlóan a háztartás különböző szegmensei elevenednek meg a homokozótól a konyhamalacig, egy zöld körrel jelzett kezdőpontból kell eljutni egy másik szintén zöld színnel jelzett célpontig lehetőleg úgy, hogy közben minden utunkba eső ellenséges organizmust szétcincáljunk. Nem sok alternatíva áll rendelkezésünkre a célzónáig vezető út kiválasztását illetően, mivel a csatatermek meglehetősen zártkorszakra sikerültek. Pedig kicsit tágasabb környezetben lehetőség nyílhatott volna akár járművek irányítására is, ami még esetleg valamicskét feldobhatta volna a legnagyobb jóindulattal is csak egyhangúként apostrofálható játékmenetet. Ennek hiányában azonban meg kell elégednünk azzal, hogy egyre erősebb fegyverekkel, egyre erősebb, de legalább fantáziátlanabb küllemű műanyag figurákat szaggassunk darabokra.

Bosszúhadjáratunk sikeres végrehajtásához rendelkezésre álló célszerszámok között találunk félautomata és teljesen automata gépparabélyt, mesterlövész puskát, shotgunt, valamint bazookát és gránátokat a játéktankok felborogatásához.

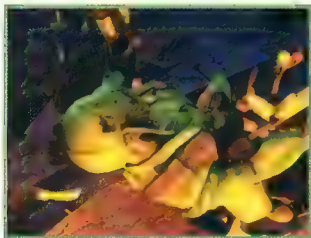
Kettőt jobbra, kettőt balra, ül, fessziki aaaaaaaarrrrrrrggggghhhh ##@+{077%# !!!!! Az Army Men: Sarge's War alignem leginkább embert próbáló kihívását a



főszereplő szakszerű irányítása jelenti. A játék fejlesztői valamilyen megmagyarázhatatlan ötlettel vezérelve drasztikus változtatásokat hajtottak végre a többi, hasonlóan harmadik személyű ak-



cídjátékban megszokott rendszeren, és száműzték az oldalazást, valamint a hátrálást az őrmesterünk képességei közül. Ha strafe-elni próbálunk, emberünk elkezd körbe-körbe rohagálni, amit akár négyféle irányban is végre tud hajtani, tegyük hozzá, gyorsan, teljesen értelmetlenül. Hátrálás estén is hasonló a helyzet, csak olyankor egy 180 fokok fordulatot követően egyenesen felénk kezd trappolni erősen megnövelve az életére törők esélyét abban, hogy pontos, célzott lövésekkel hátra lökjék. Van egyes szám első személyű mód is a játékban, azokat azonban, akik abban reménykednek, hogy ezt választva egy csapásra megoldódnak az irányítás otrombaságai, sajnos ki kell, hogy ábrándítsam. First Person Shooter módban ugyanis az egyébként hűsünk irányváltoztatását előidéző billentyűk mindössze a célkeresztet tologatják ide-oda a képernyőn.



Következésképp FPS módban szinte mindent lehet, egyvalamit kivéve: megmozdulni. Nagyszerű!

A végjátékozás egyébként nem okozna különösebb gondot még az aknakeresőn nevelkedett vérbeli anti-játékosoknak sem, elvégre sem az AI, sem a pályák nem tartogatnak leküzdhetetlen kihívásokat.

Easy fokozaton például

dául egy-két délután alatt legyűrhető a program, az ennél nehezebb szintek kipróbálása a játék kezelhetetlenségéből kifolyólag csak a sodronykótlé-idégzetűeknek javasolt.

Az őrmester Úr szakmai előmenetele

Az Army Men sorozat első darabja még 1998-ban látta meg a napvilágot, az első epizódban Őrmesterünkkel felülvezetből, többnyire magányos farkasként kellett keresztülrömbözni a sárgák volnait. Ezt követte nem sokkal később a második epizód, melyben jelentősen megnőtt az általunk irányítható mintikifigurák száma, és már-már inkább RTS volt, mint akciójáték. Ezután zöld műanyag-helikopterek vették át a főszerepet az Army Men Air Tacticsben, míg végül a sorozat eljutott kváz legnépszerűbb darabjához, az Army Men RTS-hez, amely a bázisépítős stratégiai játékok világába kalauzolta a merész vállalkozókat. Ezeket már csak a Toys in Space és a World War című epizód követte, az egyik sci-fi, a másik világháborús körítéssel.

800*600 – 2004. Azt hiszem, teljesen érthető, ha a játékok készítői gondolnak a szerényebb konfigurációkkal rendelkezőkre, és ezért lehetővé teszik, hogy egy adott program alacsony felbontásban is játszható legyen. Az azonban kielőképpen megdöbbentő, ha manapság egy játékból kicsalható legmagasabb felbontás a képernyőn megjelenített 800*600 képpontot jelenti. Márpedig az Army Men: Sarge's War, ha hangosan kiabálunk vele, sem fog ennél magasabb értéket tetszeleg-

ni. Másrészt viszont a látványvilág az alacsony felbontástól eltekintve is meglehetősen fapadosra sikeredett.



A fejlesztőknek ismét nem sikerült kiaknázni az Army Men plasztik világában rejlő lehetőségeket, így egyedi hangulát, szórakoztató és poénos elemekben bővelkedő szoftver helyett meglehetősen jellegtelen, ronda és jóformán kezelhetetlen játékokat kapunk, amelyben ráadásul a humornak se sok szerep jut.



Persze, elvéve vannak viccesnek szánt részletek, amelyek bár nem valószínű, hogy mosolyt csalnak arcunkra, de legalább érezni fogjuk a készítőik izzadságszágú igyekezetét, hogy megneveljessenek minket. Pedig lássuk be, egy olyan alkotás, amelyben zöld és sárga műanyag katonák tépik egymást darabokra, szinte ordít az után, hogy toletömjék fergetegesebbnél fergetegesebb poénokkal, amelyek talán a termék silányságát képesek lennének feledtetni valamelyest. Persze lehet, hogy csak nekem nagyok az igényeim, nem tehetek róla, Wormsön és Duke Nukemen nevelkedtem.

SE

Pro: játékszám egyetemes nemű is			
HANGULAT	15	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	09	25	Phil 500, 128 MB RAM 1 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	09	20	44%
AUDIO	03	10	
ÉLETTARTAM	01	10	
Kontroll: grafika, irányítás, időkelet			



RICHARD BURNS RALLY

INFOBOX

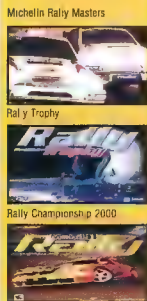
Kategória: szimulátor • Kiadó: SCI • Fejlesztő: Warthog Sweden • Web: www.richardburnsrally.com

RICHARD BURNS RALLY



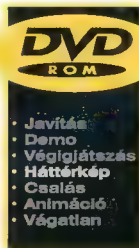
- 8 rally-autó
- 6 ország 24 gyorsaságija
- rally-suli
- velőtrázó szimuláció

Aréna:



Az angliai székhelyű Warthog (varacsnos disznó) svéd divíziója nem kisebb fába vágta fejszéjét, minthogy elkészítse minden idők legvalóságosabb rally-játékát. Tették ezt úgy, hogy erre a legelvakultabb rajongók rávetik magukat, azonban a piac igényeit nem szolgálja ki, és annak tudatában, hogy a legutolsó hasonló próbálkozó, a Magnetic Fields a Rally Championship 2000 piaci eredménytelensége miatt ment csődbe. A több mint 2 éves fejlesztés gyümölcsét konzolos ismerősünk már július vége óta nyústölthetik, a PC-s verzió pedig szeptember elején dübörög majd be az áruházaiba. Rendhagyó cikkben leplezzük le a jelenleg legjobb PC-s rally-szimulátort!

Sokkoló ismerkedés. A DVD-n figyelő 0.56-os verziószám elsőre elémisztett, hiszen alig 2 héttel korábban volt szerencsém tesztelni a 0.43-as majdnem végleges kódot, mely hemzsegett a hibáktól (gyakori kilépések és fagyások töltés közben), ám ez a kód már csak kisebb, de annál szembetűnőbb bogarakat tartalmazott. A telepítést követően kellemesen 2,7 GB-ot elfoglaló program (még mintegy 500 MB-ot használ swappeléshez) kedvesítő animációja után lefolytatott gyors paraméterezés (rányítás és hangok beállításai) nagy előnnyel robbantam bele ismét a rally-suli teendői közé. Mint minden helyszín és szakasz, a rally-iskola is valós gyorsaságot és feladatokat rejt magában. Nagy örömmre szolgált, hogy az itteni feladatokat egytől egyig Richard Burns mondta el nekünk, megalapozva a hangulatot! Hab volt a tortán a feladatok végi elemzés, mely segítségével könnyebben és gyorsabban tanulhatunk, saját hibáinkból. Az első lépések már érzékelték, hogy a játék tényleg nem mindennapi, az igazi sokk azonban a Szakaszon ért, amikor is még bóják is segítenek a tájékozódásban, ám mégis szinte faltól falig mentem. Rápi-



lantva a DVD mellé csatolt SCI-os papírlapra - FLYELD A SEBESSÉG. Ez a játék készségről szól: nem az autót kell olyan gyorsan vezetned, ahogy csak tudod, hanem neked kell olyan gyorsan vezetned, ahogy csak tudsz. - Vizszavettem a colinos berögződéseimből és próbáltam tojáshejat képzelni a talpaim alá. Egy fokkal jobban kezdtem érezni az autót, az iskolát is végigjártam, ám a haladó szekció végén található időfutam kifogott rajtam, nem tudtam "arany" minősítéssel zárni. Hiába ismertem a szakaszt és nyomtam a gázt, túl sok volt a sallang, a kiha-gyás, nem "éreztem" az autót eléggé... a gyakor-lás percei következtek, figyeltem a kocsí visszajelzéseire is és a kanyarokra is vakon döntöttem rá és kezdtem a 80 mp-es időlimtíthez közel kerülni. Végül mintegy órányi gyakorlás és meddő kísérletek után sikerült 79.40 alatt a célba érnem (jutalmul kaptam egy 2000-es specifikációjú Subaru Imprezá).

Élethűség mindenek felett. Szerintem mindenki a fenti be-kezdéshez hasonlóan érzi majd magát, amikor először RBR-ozik. Olyasmi, eddig még nem ismert élményt kelt bennünk a

Richard Burns

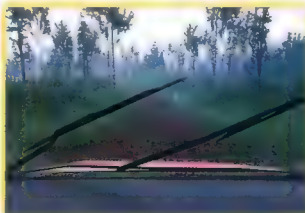


Az 1971-es, readingi születésű Richard alig múlt el 15 éves, amikor édesapja beírta élete első rally-iskolájába. Az események felpörögtek, hiszen alig 18 évesen már felkeltette David Williams érdeklődését (aki azóta is mentora és egyik legközelebbi barátja), aki azonnal egy Peugeot 205 volánja mögé ültette. A megnyert illi bajnokság után a véletlennek köszönhetően Richard állt rajthoz egy N-csoportos Subaru Legacyval a Mintex National futamok egyikén: másodikként ért célba, majd az év többi futamán is ő vezetete az autót. Ezt a bajnokságot is megnyerve 1993-ban bekerült az angol rally-bajnokság Subaru Prodrive csapatába (Allstair McRae, Colin Croose volt csapattársa), melyet még ebben az évben meg is nyert. További 2 évet töltött el itt, néha ki-kicsingatva egy-egy világ bajnoki futamra, míg végül a Prodrive pénzügyi gondolai miatt átszerződött a Mitsubishi Rallart csapathoz, akik már 1998-ban WRC autókba ültették (csapattársa a legendás, tavaly visszavonult Tommi Makinen volt). A tanulóév után, 1999-ben már egy Subaru Impreza volánja mögé ült, melyet legnagyobb sikerét érte el: még ebben az évben 2. helyet érte el összetettben, melyet 2000-ben megismételt. 2001-ben végre elérte gyermekkori álmát: Richard Burns lett az első angol rally világbajnok! A 2002-es évet ismét új csapattal kezdte el, melyet legnagyobb sikerét érte el: még ebben az év korántsem úgy sikerült, ahogy eltervezte. 2003-ban ismét nagy formát mutatott, ám az év vége felé nem sikerült jól a versenyen... Hamarosan ennek oka is kiderült, mikor az évad utolsó versenyen előtérbe került egyszerűen elaludt vezetése közben és csak mellette ülő kollégájára lélekjelenlétnek köszönhetette életét. Az orvosi vizsgálat agytumort diagnosztizált nála, a versenyre már nem is neveztek, és még tavaly novemberben megkezdődtek a kemoterápiás kezeléseket. Idén év elején hihetetlenül lefogott, önmaga árnyékává vált és félt volt, hogy elveszti a kór elleni harcát, ám kitartása most sem hagyta cserben. Legutóbb július elején állt a kamerák elé, amikor is azt nyilatkozta, hogy a rendszeres kezeléseknak hála állapotota sokat javult január óta (június közepén hagyhatta el a kórházat), de nem tudja megmondani, meddig tartanak még, viszont elítélte, hogy nem adja fel, és fel akar épülni. Részmérő a legjobbakat kívánom neked, Richard!

**„Tégla-talpakokkal itt nem fogsz sokáig jutni: a gáz- és fékado-
golás is finoman, érzésből kell,
hogy menjen.”**



játék, mint ami a Grand Prix Legends megjelenésével érte a szimulátor-társadalmat: minden eddiginél precízebb, mélyebb és komolyabb rally-játék készült el. A svédek nem teketóriáztak, izomból belevittek apait-anyait, olyan mértékben, hogy a beállításokhoz nem árt némi szerelői alapismeret sem, mivel nincs magyarázó-szöveg (azért ilyen fokú részletesség nélkül ez illet volna, de reméljük, a kézikönyv taglalja). A 2003-as Subaru mellett még 7 egyéb jármű található: 6 WRC és az 1600 köbcentis MG ZR mérgezett egér. Az aprólkosság nemcsak a motorháztető alatt lapuló részekre, de az autók külsejére is kiterjed, habár teljes licenc hiányában csak a Subaruk festése és Richard/Robert valódi, a többi mind fiktív. Tovább-

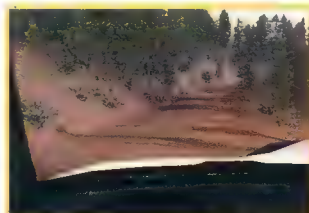


menve, a rallykat illetően szintén mind a 6 helyszín valós és minden országban 4-4 létező szakaszt modelleztek le a srácok (országanként 2-2 szakasz oda-vissza is megrendezésre kerül) az utolsó fűszálig! Négy helyszín murvás/salakos/köves pályán zajlik, míg a finn rally hófedte dombokat szel át és a francia Rally Mont Blanc aszfaltos. Nem elhanyagolható dolog, hogy a fejlesztés egyik legfőbb vívmányának tartott időjárás-generátor segítségével ugyanazt a szakaszt napos időben vagy zuhogó esőben (hóban) is teljesíthetjük, jelentősen megnövelve a taktikai húzások bevetését és kitolva a játék élettartamát.



Ezeket felül 3 nehézségi szint és 3 tőrés-variáció közül választhatjuk ki a nekünk legmegfelelebbet, az élethű autózás nem kifejezetten aljánlott, hiszen elég egyetlen megcsúszás és a fák közé csapódó autónk egyben a verseny feladását is jelenti (Game Over felirat).

Az első bajnoki évad. A körülmények tehát adottak, a játék azonban nemcsak zengzetes marketing-mászlagoat puffogtat, hanem ténylegesen is jól elegyíti a fenti összetevőket. Az autó viselkedése olyan, mintha a TV-ben néznénk a versenyeket: villanás alatt gyorsulnak százás tempó fölé és megfelelő vezetői tudás fejében terelgetjük is olyan, mintha rajzoznánk az íveket. Mint már említettem, erre a szintre hosszabb tanulási folyamat végén fogunk elérni, elsőként tanácsos belevágni a bajnokságba, kezdő szinten,





„Ez a játék olyan kemény és edzett rally-pilótává tesz, mint-na!”



biztonságos törésekkel. Mivel ismeretlen szakaszokat járunk be, ezért különösen ajánlott odafigyelni, mit is mond a fülünkbe Robert Reid: az útíter részeinek bemondásának paraméterezésését 2 csúszka is segíti, mindenki megtalálhatja a neki megfelelő beállítást. Kezdődik minden az angol rally kacskaringós, vékony útjaival és a vízmosásokkal, melyekbe hajtva nem árt az óvatosság, hiszen a meglehetősen nagy "dobbantástól" igen könnyű feje állni. Ezek az utak ugratóknak sem állnak híján, melyekre túl gyorsan hajtva szabályszerűen elszáll az autó - itt is mindig tanácsos inkább gázérvétellel és visszakapcsolással operálni. Győzelmem nyomán enyém lett a Peugeot 206-ost, majd utaztam tovább Japánba. A japán utak is keskenyek, ám az út melletti dús növényzet kisebb hibákra sem ad lehetőséget, hiszen a kocsi azonnal kiforog és megpörög, köszönhető-

en a négy kerék teljesen függetlenül szimuláló kódoknak. Elég, ha csak egy pillanatra más tapadása van az egyik hátsó kéréknek, azonnal meghúzza az autót, és máris gázérvétellel kell ellenkormányozni, majd gázadással stabilizálni az autót (ha még meg tudjuk fogni). A Tokachci melletti szakaszokról az eső sem hiányozhatott, a felázott földön megfelelő tapadást mutató "vizes" gumik az esőáztaltatá nő-



vényzetlen azonban fabaták sem értek, igazi korszolázás vette kezdetét. Ezek a vizes szakaszok valódi erőpróbaként szolgáltak, szépen meg is izdadtam közben, a rendkívül óvatos fékezés és finoman adagolt gáz sem volt minden esetben elég. Nagy megkönnyebbülésre egy szélesebb nyomtávú rally, a lapptérlet átszelő finn verseny következett. Szöges gumikkal igencsak élveztem a száguldást a meglepően sok ugratóval és egyenesenl tartított, hófödte gyorsaságikon (állítólag ez az egyetlen olyan nemzetközi rally, ahol mindig hó borítja az utakat). Érdekes volt látni, hogy itt egészen horribilis, szakaszokonként perc fölötti különbséget vertem a többiekre, mint-ha a belővéssel itt gondok lettek volna. Győztes



versenym eredményeképp garázsomba begurult a Hyundai Accent. A fagyos puszták után következett a hőséget árasztó Nevada. A nyomtáv megmaradt szélesnek, azonban domináló elemként bekerültek a hosszú egyenesek és a gyors kanyarok. A Grand Canyon bizonyos részét átszelő utakon nem volt ritka a 200 km/órás sebesség fölötti repesztés, de ilyen sebesség mellett már nagyon könnyen el lehet szállni. Külön élményszámba ment a hatalmas fák között húzódo, döngölt földes gyorsaság, mely egyik kedvencemmé vált. Ismét nagy ugrás és a bajnok-ság egyetlen aszfalt-rallyja következett. A francia Alpok varázsos szerpentinjén kanyarogva csak úgy zú-



dult nyakamba az eső. Az aszfaltcsíkon brutálisan tapadó virslikkel életveszélyes volt a fűre tévedni (kiváltképp, ha vizes), a hajtókanyarok kézfékes technikája pedig újabb nem várt feladat elé állított (másképpen kell technikázni, mint az eddigi rally-játékokban), de volt lehetőségem gyakorlásra bőven. Végezetül pedig következett a szezonzáró ausztrál rally, mely a Canberra melletti óriási erdőkben kerül megrendezésre. Közepesen szűk utak, sok-sok szakadékkal és hajtókanyarral jellemzik ezt az eseményt, na és persze a felejthetetlen Mineshaft gyorsasági a maga bődületes méretű ugratójával. A szezon végén aratott győ-





zelmémért cserébe pedig átvettem egy Citroën Xsara slusszkulcsát.

Hosszútávú motiváció. Mint látható, a rally-suli és az első bajnokság megfelelő teljesítésével már 7 autó rendelkezésre áll a maximális 8-ból, tehát a hosszútávú motivációt csakis a vezetés élménye jelentheti. Azaz inkább jelentheti? Kíváncsiságból gyorsan lepörgettem egy közepes nehézségi szinten, közepes tőrészekre beállított angol bajnoki fordulót. Természetesen az előző tapasztalatokkal a hátam mögött nem volt nehéz hiba nélkül átszáguldani a szakaszokon... csak ekkor vettem észre, milyen óriási fejlődésen is mentem keresztül a játékkal eltöltött előző 6-7 óra folyamán. Bal lábbal a féket pumpálva, jobbal pedig a gázt adagolva suhantam át a szakaszokon, 10-15 másodpercet verve a gépi pilótákra. Mihetetlenül élveztem a vezetést, olyan élmény volt valóban gyorsan menni, mintha most szerettem volna meg a jogosítványomat.:

Számomra azonban továbbra is kérdés, hogy mi lesz a játékosok mozgatórugója az autók elnyerése után, hiszen nincs karrier-mód, nincs lehetőség egyedi rallyra (de még különálló rallyra sem!) és véleményes, hogy a svédék mennyire tették MODolhatóvá a játékot. Mivel az RBR a szimulátoros rétegnek szól, itt csak az a játék található igazi otthonra, amelyhez hozzátart rajongók új gyor-

saságikat, rallykat és autókat illeszthetnek: ha ez a lehetőség nem adott, akkor az RBR voltaképpen táptalaj nélkül marad, és rövidtávon mindenki továbblép rajta.

A játékmódok között található Richard Burns Challenge csak az igazán profi játékosokat fogja lekötni, hiszen az itt található szakaszokat RB szellemautójánál gyorsabban kell teljesíteniük, aki eszeveszett tempót diktál. Jó hír azonban a kevésbé kitalálóknak, hogy elég, ha a rally-suliból ismert szakaszon elverjük a mestert, máris a miénk lehet a játék 8. autója, a már említett MG. A többjátékos mód pedig mindössze egy plusz menüpont, "hot seat" módban szerintem senki nem fogja ezt a játékot tolni, hiszen a szimulátoros közösség az internetre úgyis a visszajelzéseket teszi majd közzé. Ez utóbbi átlagosan jó funkció, tekerni sajnos nem lehet benne, de a felvett videó kisméretű - már előre látom, hány száz ilyen fájl fog keringeni a különböző technikákat, gyorsaságikat és autókat szemlélítetve.



Csak így tovább! Summa summarum, nekem kicsit kevésnek tűnik az autók és szakaszok mennyisége, továbbá néhány opció hiányán könnyen elcsúszhat a játék még a szimulátoros közösség ölen is. Árkádmód hiányában a játék üzletileg halálra van ítélve, hiszen csak kormányal és



csak szimulátoros múlttal lehet eredményesen játszani - mazzolák kíméljenek, sikitálj! Érdekes módon a zengzengesen belgirt változó időjárás sajnos előre generált, csak egy szakaszt játszva választható ténylegesen a kondíció, bajnokságban mindig ugyanolyan idő fogad az adott szakaszon. Ezen mindenképpen kellene javítani, hiszen így pont az RBR szavatossága csökken. Sirámaitam félretéve azonban a pénzünkért egy minden ízében mesterien összerakott, grafikailag (nézzétek a képeket) és hanganyagilag (az autók minden egyes moccanását külön effekt szimulál-ja) is a tökéletes közelébe érő játékot kaptunk. Mind a fejlesztők, mind pedig a kiadó SCI hatalmasat tettek a szememben, hiszen megszületett minden idők legjobb PC-s rally-szimulátora!

Dauby



Pro: valóságos fizika, eredeti autók/rallyszakaszok, elképesztő sebesség-érzet, az eddigi legjobb rally-szimulátor

HANGULAT	23	25	GÉPIGENY
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	PV 1.8, 256 MB RAM, 3.1 GB HDD
EREDETISÉG	09	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	90%
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Kontra: csak rétegnek szól ergo túl üzleti buldo, néhány apróbb bosszantó hiba, kevés választható autó és játkémd



Ime, néhány elégedett krokodil

A koalák a kedvenceim!

ZOO EMPIRE

INFOBOX

Kategória: tycoon • Kladó: Enlight Software • Fejlesztő: Enlight Software • Web: www.enlight.com

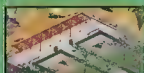


Az Enlight ügyesen időzítette a Zoo Empire megjelenését, hiszen a Blue Fang Games Zoo Tycoon 2-ja csak szeptember végén kerül a polcokra. Így talán el tud halászni néhány rajongót a Microsoft nagy sikerű tycoonjának táborából, bár a Zoo Tycoon a két kiegészítőjével csaknem minden igényt kielégít. Szerencsére a kategória kedvelői nyitottak minden újdonságra, így biztos megnézik az Állatkert Birodalom lehetőségéig is, de attól tartok, Trevor Chan és csapata ezúttal alulmarad a hamarosan megjelenő rivalissal szemben.

- szabad, és karrier mód
- 40 faj
- 200+ tárgy
- 1st person nézet

Aréna:

Zoo Tycoon 70%



Roller coaster Tycoon 2 76%



Car Tycoon 43%

Mit akarok én itt? A program karriermódjában egy ismeretlen, szakmájában "senki" állatkert igazgató szerepében kapjuk meg első feladatainkat, majd a kihívásokat teljesítve válhatunk egyre tapasztaltabbá, sikeresebbé és népszerűbbé. Karakterünket négy fő képesség értékei jellemzik - tisztaság, megfélemezés, ellátás, gyógyítás.

A küldetissorozat első néhány pályája egyben az oktatómód is, a viszonylag egyszerű feladatok teljesítése közben a játékosok megtanulhatják az alapokat, s a program készítői csak ezután dobják őket a mélyebb vízbe, amikor már jóval nehezebb kihívásoknak kell megfelelniük - például komoly zűrből lévő állatkertekben kell helyreállítani a rendet (beteg állatok, elégedetlen látogatók stb.) Ekkor már a faág-szerű rendszerben két úton indulhatnak karrierük csúcsa felé - választhatjuk az állatokkal való foglalkozás útját, vagy az anyagi haszonszerzésre összpontosító feladatsort.

A szabadjátékban elnevezéséhez híven a kedvünkre játszhatunk, nincsenek célok és feladatok, sőt mi dönthetjük el azt is, mekkora területen, milyen lehetőségekkel (kezdőtőke, felledezések stb.) menedzserkedünk.



Nem leszel egyedül. Egy teljes állatkert igazgatása óriási feladat, ám szerencsére a legtöbb felelősségteljes rész munkára vehetünk fel menedzsereket, akik képességeik függvényében foglalkoznak saját területükkel, így nem kell minden apró részletet nekünk felügyelni. Itt nem csak - sőt, elsősorban nem - a takarítókra, vagy az állatokat ellátó munkatársakra gondolok, hanem az állatorvosra, az oktatási és a kutatási csoport irányítóira, valamint az állatkerti kórsért vezetőire. Munkatársaink képzésével egyre hasznosabb segítőkre tehetünk szert, így úgy növekedhet a látogatók és az állatok elégedettségi szintje, hogy mi

konkrétan ezért nem sokat teszünk, hiszen megbízható emberekkel dolgozunk.

Élégedett állatok. Bár a parkban számos középületet is építhetünk, a lényeg mégiscsak az állatok bemutatása, lehetőség szerint olyan környezetben, ahol jól érzik magukat, és tevékenységükkel szórakoztatják a közönséget.

Először a kiválasztott állatfaj igényeinek megfelelő (erről a programban minden részletre kiterjedő, pontos információt kapunk) kifutót kell kialakítanunk. Rendkívül gazdag választék

Budapest Zoo

Éppen néhány hete mentünk ki a családdal a budapesti állatkertbe, és csak annyit mondhatok, aki néhány éven belül nem járt arra, feltétlenül pótolja a mulasztását. Öröm nézni, hogyan épül, változik és fejlődik az Állatkert, ezen a kicsi területen. Igaz, még mindig van néhány állat, akinek több hely kéne, de sajnos a tér kötött, így azon belül kell kihozni a legjobbat a parkból.

Link: www.zoobudapest.com



lesz a rácsokból, terepből, növényekből, játékokból stb. A helyzet csak akkor nehezedik, amikor készitünk például egy óriási kifutót, ahol bemutatjuk például Afrika élővilágát, és összeengedjük több faj képviselőit.

A jól kialakított területeken állataink boldogok lesznek, ami kihat az állatkert látogatók elégedettségére is. Örömdetes esemény az is, amikor új jövevény érkezik valamelyik fajunk családjába, hiszen a jól tartott állatok szaporodnak is. Iszonyúan örültem, amikor megszűnt az első kicsi koalánk, főleg mert ők - ha jól tudom - mesterséges körülmények között csak nagyon kivételes esetekben hoznak világra utódokat.

Elégedett látogatók. Nem elég azonban a flóra és a fauna megfelelő kiállítás, ennél a park látogatóinak több kell. Itt egyrészt gondolatokat a szokásos, parkszmulatorokban megszokott elemekre - étel-itai ellátás, ajándékbolt, mosdó, információs pult, elsősegély állomás stb., másrészt egyéb szórakoztató lehetőségekre is - hajókázási lehet-



tőség, kilátótorony, oktatóközpont, show-műsorok stb.

Ez utóbbit kifejezetten gyűlöltöm, sohasem felejttem el, amikor a San Diego-i állatkertből hazafelé egy amerikai család azon panaszkodott, hogy milyen silány és kevés volt a show, holott szerintem sokkal fontosabb és értékesebb az állatokat "természetes" környezetben megfigyelni, mint emberek által kialakított, poénos produkciókban bohóckodni látni.



Mindent egybevetve. A grafikával kapcsolatban semmi rosszat, de semmi különlegeset sem tudok elmondani. A teljes 3D-s programban mindent lehet, amit kell - forgatni, zoomolni, bárkinek a belső nézetéből kikukucsálni (kár, hogy ilyenkor nem irányíthatom én az állat vagy a látogató lépteit). Az animációk is változatosak, főleg ha az állatok megkapják a kedvenc játékaikat, és megfelelő környezetben lehetnek.



Enlight Software

A céget 1993-ban alapította Trevor Chan, első munkájuk a Capitalism volt, ami mindmáig az egyik legrealisztikusabb üzleti szimulátor a piacon.

Az Enlight következő saját fejlesztése a Seven Kingdoms, amelyik szintén jól sikerült, ha nem is lett mindent taroló kasszasiker a stratégiai piacon.

A cég legnépszerűbb programja mindmáig a Restaurant Empire.

Link: www.enlight.com



Remek, hogy nem csak rácsokkal körbevett kifutókat hozhatunk létre, hanem természetes elemekkel is elvárhatjuk az állatokat - hegyes háttér, folyómeder stb.

A rajzfilmszerű megjelenítés ugyan kicsit bugyuta néhol, de elismerem, teljesen realistikust nagyon nehéz lenne alkotni.

A kezelőfelület kissé bonyolult, rengeteg menüpontból (almenük tengere!) kell kiválasztanunk a tennivalókat, ami miatt legtöbbször érdemes pillanatra álljt használna tevékenykedni. Ha megszokjuk a rendszert, akkor már nem lesz gond, sőt, hasznos lehetőségeket is beépítettek a programba - például az állatok kifutójának kialakításakor kis ablakban figyelhetjük, hogyan sikerült teljesíteniük az ideális környezet feltételeit.

A zenére és a hanghatásokra nem lehet panasz, de feleledhetetlen élményre sem számíthatunk - nem mintha ennek a kategóriának ez fontos eleme lenne.

Sajnos mivel nehézségi szint megválasztására nincs lehetőség, az egész program karriermodban kicsit könnyűre sikeredett. Szabadjátékban ennek nincs jelentősége, és pont ez a szabadság adja a játék viszonylag magas élettartam értékét. Összegezve - a Zoo Empire könnyed, nyárra való program, minden stressz nélkül.

Lily

Pr. Állatkert, Budapest, Összesítés				
HANGULAT	15	25	GÉPIGÉNY	
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PW 800, 128 MB RAM, 1 GB HDD	
EREDETISÉG	03	10	ÖSSZESEN	
GRAFIKA	10	20		
AUDIO	06	10		
ÉLETTARTAM	06	10		
62%				
Képek: Budapesti Állatkert, Személyi Állatkerti				



CYCLING MANAGER 4

INFOBOX

Kategória: manager • Kiadó: Focus • Fejlesztő: Cyanide • Web: www.cycling-manager.com



Karrier, menedzsment, akció két keréken

Arena

Cycling Manager III. 73%



HRM 72%



Total Club Manager 71%



Kerékpár. Két síkban futó gumifelület, melyet fém alkatrészek kötnek össze. Áttételek, csapágyak, hajtókarok, melyek csak az emberi erő hatására képesek előrehaladni, dacára a súrlódási és légellenállási erőeknek. Csupán ennyi lenne ez a sport? Hatások és ellenhatások összessége? Nem hinném...

A profi kerékpársport évről-évre egyre népszerűbb. Százerek látogatják a szakaszokat, nő a televíziós közvetítések időtartama, és egyre több versenyerékpárt értékesítenek. Így, mint minden népszerű sport, a bringa is belépett a virtuális birodalomba, de vajon leírható-e néhány számmal a versenyző? Élvezet nyújt-e néhány számadat, száraz érték? Hosszabb távon biztosan nem, kivéve persze a fanatikusokat. Úgy gondolhatnánk, hogy egy manager program ezt nyújtja, általában ez így is van, de ez nem ez a program. Ezért gondolom, hogy remek szórakozást nyújthat mindenkinek, aki szereti az országúti kerékpározást.

Karrier. Ebben a játékmódban a teljes 2004-2005 idényre irányításunk alá vonhatjuk a kiválasztott csapatot. A teljes üzleti hátteret nekünk kell kézben tartani, ahol a nehezen megszerzett támogatási pénzeket kell a csapat stratégiájának megfelelően felhasználni. A szponzorok által meghatározott versenyeken kell a kitűzött célokat elérnünk, így növelve bevételeinket. Mindez meghatározza a teljes évi versenynaptárunkat, edzőtáborokat és felkészülési állomásokat. Mindemellett szóródhatunk új versenyzőket, edzőket és a háttérben dolgozó csapat bármely tagját. Gépparkunkat is meghatározhatjuk, hiszen fontos szegmens a kerékpár is. Az állandó nehézségek mellett a híreket is figyelünk meg, mert reagálnunk kell dróttovaisaink esetleges sérülésére, betegségére. Ugyanezen a csatornán kísérhetjük figyelemmel a többi csapat tevé-

kenységét: átgazolás, felkészülés, sérülés és egyéb információk, amit a magunk hasznára fordíthatunk. Összetett, nehezen átlátható feladat.

Versenys. Alapvetően két versenytípust különböztetünk meg; az egy illetve a többnapos megmérettetést. Az előbbieknél köze azokat sorolhatjuk, ahol egy teljesített szakasz alapján hirdetnek győztest. Ilyenek a klasszikusnak számító, híres, nagy múlttal rendelkező versenyek, valamint ebbe a kategóriába soroljuk még a világbajnokságot és az olimpiát is. A világkupa futamokat is ebben a mezőnyben találjuk, azzal a pluszszal, hogy pontokat kapnak a versenyzők, így az év végén a "kupát" a legtöbb pontot szerző versenyző nyeri meg, ezzel megteremtve az átmenetet a többnapos versenyek felé. A körversenyek, a több szakaszon keresztül tartó rivalizálás, előny-szerzés, pontgyűjtés, ahol eltérő versenykörülmények segítik a legjobbak kiválasztását. Sík, hegyi, egyéni és csapatversenyeken keresztül kell bizonyítani, ahol a győztes a legkevesebb idővel rendelkező versenyző. Emellett egyéb díjazások is vannak, amit a kiemelt trikók viselői kapnak. Mindezt figyelembe véve kell csapatunk tagjait kiválasztani, kik vegyenek részt a versenyen, és hogy milyen céllal. Ennek kivitelezését figyelemmel kísérhetjük, sőt, a stratégiai döntéseket is itt, a verseny alatt kell meghoznunk.

A versenyeken pénzdíjakat kapunk, amik szintén bevételt jelentenek csapatunk számára. A nagyobb versenyekért több

Bodrogi László

Magyarország legjobb kerekese, aki sajnos külföldön ismertebb, mint kis hazánkban. Specialitása az egyenkénti időfutam, ahol a legjobbak között jegyzik. Jelenleg a belga illetőségű QUICK STEP - DAVI-TAMON csapat tagja, de a jövő évtől új színekben láthatjuk majd, remélhetőleg a T-MOBIL csapatban, ami sokat lendítene karrierjén. Az ötkarikás játékokon is figyelemmel kísérhetjük Lacit a mezőnyversenyen, illetve az időfutamon. Az utóbbi számban akár éremesélye is lehet, így ezúton is szeretnénk sok szerencsét kívánni neki (nem kéz- és lábtörést!), és a többi magyar sportolónak.

www.laszlo-bodrogi.com



jutalmat kapunk, de a többi csapat is hasonló célokkal érkezik, ezért a pénzdíjjal együtt nő a kihívás is. Éppen ezért fontos figyelembe venni azt a tényt, hogy közel harminc, különböző tudású és karakterű versenyzőnk van, így számukra a megmérettetéseket a legoptimálisabban kell kiválasztani. Itt figyelembe kell vennünk a verseny karakterét, mennyi hegy van, milyen csapatok neveztek eddig, hány szakaszból áll a futam. Fiatalkerekeinket érdemes könnyebb versenyeken felkészíteni, mivel ők még nem alkalmasak egy nagyobb körverseny teljesítésére, viszont a kisebb, egynapos versenyeken lehet esélyük jó szereplésre. Nem könnyű feladat megtalálni az egyensúlyt a túlversenyztetés és az alulterhelés között. Mindenképpen, egyes versenyeket érdemes speciális felkészítésben részesíteni, mivel egy nagyobb versenyen való különleges bevetésük sokat hozhat a konyhára. Sok pontot és pénzt kapunk a kiemelt trükkök viseléséért, ami szintén az egyedi training mellett szól, de nem érdemes elfeledni, hogy a többi csapat is hasonlóan gondolkodik.

Akcio. ...és elindul az igazi verseny. Szökések, sprintek, bukások, géphibák bármi megtörténhet. Mindezt egy kommentátor tolmácsolja folyamato-



san, ami jó atmoszférát teremt, és magával ragad. Nekem nagyon tetszett. Az mondjuk nem, amikor a szökésemet két kilométerrel a cél előtt fogták meg, de pont ez a jó, a sikert nem adják ingyen itt sem. Az irányítás egyszerű, kevés gombbal tudjuk kezelni mind egyénileg, mind csapatszinten a történeteket. Döntéseinknek komoly hatása van, egy kockázatos elképzelés vezethet győzelemhez vagy bukáshoz. A szakasz jellege mellett számításba kell vennünk a hőmérsékletet és a széljárást is, hiszen egy szökés kimenetele műhat a széljárásra is (hátszélben jobban haladhat egy ember, mint a mezőny). Sprintek, hegyi hajrák, ezeket mind számításba kell vennünk a végső győzelem elérése érdekében. Akció dús, remek szórakozást ígér.



Tapasztalatok. Ha valaki ráérez az izére, függőséget okoz! (Én figyelmeztettem mindenkint!) Minden szakasz más kihívást tartogat, jól felépített stratégiánkat egy pillanat alatt felboríthatja egy másik csapat, amire jól és gyorsan reagálna még mindig mi kerühetünk ki győztesen. Jó érzés azt látni, hogy az ellenfelek is mennyire jól reagálnak a mi akcióinkra. Többször előfordult, hogy a szökési kísérletet megkontrázza a gép, sőt az össze-tett állásnak megfelelően változtatja a taktikáját. Jól érzékelhető hogy a kerékpár milyen karakterű pályára van felkészítve, és itt jön elő az a hiányság is, hogy nem lehet kerékpárt cserélni a szakaszon belül.

Általában jól kidolgozott a szimuláció, sok változával. Néhány szegmens mégis elnagyoltnak tűnik, vagy inkább fogalmazunk úgy "kevésbé nyomom követhető". Az egyéni és a csapatidő futam nem szabályozható megfelelően, áttekinthetetlen. Sajnos a negatívumok sora itt nem ér véget. Több apró hibával találkozom, ezek azonban könnyen javíthatók. Volt olyan pillanat is, amikor nem tudtam eldönteni, hogy sírjak-e vagy nevessek, mindennek okozója a nem licencelt versenyzőne-

Lance Armstrong



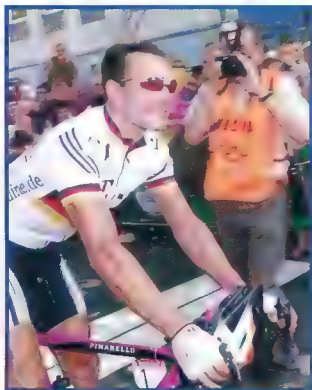
Korunk egyik legnagyobb országúti kerékpárversenyzője, aki az idei évben történelmet írt (sorozatban) hatodik Tour De France győzelmével. Fizikai ereje mellé rendkívüli taktikai érzék párosul. Emberek nem mindenki kedveli, többször megkapta már az újságíróktól a círomdíjat, ami a "legellen-szerveesebb" ver-

senyzőnek jár. Tagadhatatlanul nagy, ellenmondásokkal teli személyiség, akit lehet szeretni, vagy nem szeretni, de személye mellett szó nélkül elmenni, lehetetlen.

www.lancearmstrong.com

vek elolvasása volt. Amit nem sikerült megvenni, azt némi kreativitással pótolták, aminek a vég-eredménye... nem semmi, néha úgy éreztem magam, mintha egy fantasy managerbe csöppentem volna. Jó szórakozást nyújtott a program, és ez a lényeg, bátran ajánlom mindenkinek, aki teker-tiszben szenved :.

Hugo



Pro: nagy- frissített adatbázis, jó hangulat, állandó kihívás

HANGULAT	23	25	GÉPIQÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	20	25	PIU 700, 128 MB RAM 1 GB HDD
EREDETISÉG	20	25	ÖSSZESEN
GRAFIKA	11	20	78%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	09	10	

Konira: apróbb figyelemre méltó, instabil



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: THQ • Fejlesztő: Relic • Web: www.relic.com



- Warhammer 40000 világ
- Esméletlen lent
- Négy játszható faj

Aréna:

Ground Control 84%



Steel Soldiers 82%



Emperor: Battle for Dune 80%

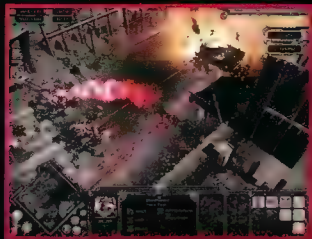


Eddigi írásaimból talán már kiderült, hogy - finoman szólva - nem vetem meg a fantasy és szerepjátékok nyújtotta örömeit. Furcsamód, a Games Workshop által dédelgetett Warhammer 40000 hosszú ideig nem keltette fel a figyelmemet, nem igazán értettem, mit lehet szeretni abban, hogy az ember kis figurákat ugraszt egymásnak egy hatalmas helyet elfoglaló terepasztalon. Aztán egy barátom, aki mollesleg eladó volt kedvenc szerepjáték barlangomban (aka Sárkánytűz, rest in peace), egy unalmas téli estén elcsalt magához egy üveg jófajta tokaji nedűvel, és alattomos módon valami bűbájt csempészhetett a borocskámba, mert attól a naptól kezdve én is szorgalmasan festogtettem az ujjnyi katonákat. A kész terepasztal mellett, mely kb. 2*2 méternyi területet adott hadvezérlési képességeink csiszolására és a taktikázásra, megszámlálhatatlan órát töltöttünk el, és olyan élményeket szerezünk, melyek hosszú évek múltán is jól-eső borzongással fognak eltölteni, ha eszünkbe jutnak.

Az űr 40 000. évében. Az év elején még úgy festett a helyzet, hogy két nagy név fog őrre menni a legjobb stratégiai játékok címéért. Mind a Battle for Middle Earth, mind pedig a Rome: Total War hatalmas és rendkívül látványos ütközeteket ígért, miközben senki sem figyel egy nem túl termékeny csapat legújabb fejlesztésére, melynek célja a Warhammer világ nagyszabású és brutális csatáinak minél magával ragadóbb megjelenítése volt. Az E3 alatt napvilágra került videók már meggyőzték valamit a Relic új csodagyerekeiről, és az infók is szépen csordogáltak az információs sztrádn, az igazi nagy durranás azonban a jelen cikk gerincétől is korlátozó nyílt béta, ami alapján úgy érzem (bár elkibábelni korántsem akarom), hogy ez az első RTS, mely megfoszthatja trónjától a kisé korosodó királyt, a StarCraftot. A zárkózó béta egy hónappal korábban indult, és a szerencsések oda s vissza voltak a Relic programjától, béta változat ide, bugok és kiegyensúlyozatlanság oda. Immár az 1.3-as verzióján tartunk, a fajok egyensúlya rengeteget fejlődött, a játék jóval stabilabb (bár

hosszabb meccsek alatt még mindig hajlamos a kiugrásra), és a hibák nagy részét is kigyomlálták.

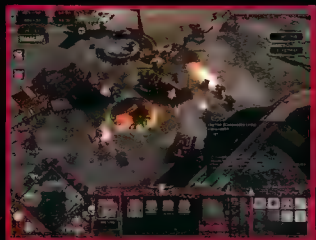
Mivel előző számunkban már olvashattatok egy nagyobb lélegzetű bemutatást a Dawn of Warról, én csak a bétával eltöltött órák tapasztalataira fogok szorítkozni, mely - on-line és nyílt voltából adódóan - kizárólag interneten keresztl játszható többjátékos módokat támogat, a végleges változatban szereplő Space Marine hadjáratot nem áll módunkban kipróbálni. A játék a mérsékelt sikerű Impossible Creatures jelentősen módosított grafikus motorját használja, a virtuális csatamezőn dúló, akár több száz harcosból álló színes-szagos kavalkád kezelése pedig a kizárólag van. Bár nem szokásom rögtön a grafikát méltatni (mármint, ha amúgy megérdemelné), most bizony meg kell tennem, mert amit a Relic kiadott a kezei közül, nem piskóta. Az egységek olyan szinten jól néznek ki, az animációjuk olyannyira el van találva, hogy az dobbanet (bocs, SaknaN, de muszáj volt!). Főleg az orkok. Kü-



lön élmény ráközelíteni a különböző egységekre, mert mozgáskultúrájuk széles palettája előtt a többi program legfeljebb csak a kalapját emelgetheti. A gépgyűjkeket kezelő Grechinek békéidőben hajlamosan előbbiakolai a fegyverközn, és ha véletlenül lecsúszik a fejük a kezükről, akkor riadtnak forognak körbe, ellenség után kutatva. A Kill-a-Can úgy van összetétele, hogy azt hihetted, bármelyik pillanatban darabjaira eshet, a látvány azonban csalóka, mert ez az egység az ork egyik legerősebb gépezete. Távolra a vállára szerelt gépfegyverrel szórja az áldást, igazán veszélyessé viszont közelharcban válik: néha felkap



egy-egy ellenséges katonát az egyik karjával, majd a másikon található körűréssel szorgalmasan simogatni kezdi a szerencsétlent, mely a kezelést követően törzsvendéggé folytatja pályafutását a helyi kocsmában. Az már csak hab a tortán, hogy a Kill-a-Can alaposabban szemügyre véve néha azt is láthatjuk, ahogy egy ork a tákolmány belsejében mindentféle karokat meg kapcsolókat húzogtat, közben meg azt ordítja, hogy kell megállítani ezt a vacakot?! Szinte az összes harci egység legalább háromféleképpen tudja másvilágra segíteni az ellenséget, távolra valamilyen löfegyvert használva, közelharcban pedig

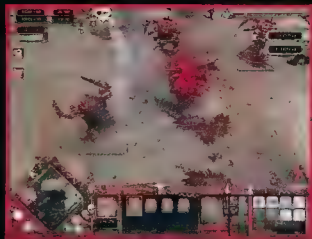


minden létező dolgot bevetve (az űrgárdisták pl. kardot használnak, ami néha beleszorul a már halott egységbe, és azt bizony le kell rúgni róla:)). A tankok egyszerre több ellenségre is képesek tüzelni, ha már több löveggel is felszereltük őket, az eldák hatalmas, de mégis kecses lépegetőit pedig akár több tucat gyalogoson is könnyedén gázolnak át, egyeseket apró darabokra tépve, másokat lángszórával megégetve, vagy energiafegyverrel omlasztva porrá. A négy játszható faj kiegyensúlyozása a béta állapothoz képest már egészen elfogadható, bár a tesztelés elején a Space Marine Terminator csapatai alaposan megkeserítették még a tapasztaltabb játékosok életét is. A StarCraft Protossaihoz hasonló Eldák eleinte nehezen boldogultak a gyorsabban fejleszthető többi fajjal, most viszont már jóval nehezebb lerohanni őket az első pár percben (a rush-t amúgy is próbálják háttérbe szorítani a fejlesztők, hiszen a Dawn of War lényege pont az lenne, hogy hatalmas seregek rontanak egymásnak, erre pedig öt perc játék után feleltér keves az esély). A méretarányokra nagyon odafigyelték, bár ez inkább olyankor lesz nyilvánvaló, amikor rákö-

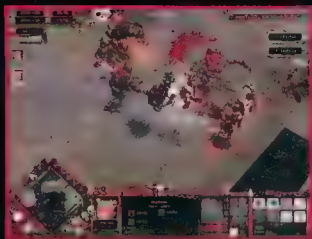


zelítünk a csatatérre. Az "über-egységek", pl. az Elda Avatar vagy a Chaos Bloodthirster tényleg hatalmasak lettek, és óriási pusztítást képesek véghezvinni akár egymagukban is, és hogy egyik tesztértársamat idézzem: le lehet szedni őket - de nehézüzéséssel lödd őket, és főleg SOKKAL. Egy Avatar akár egy századnyi orkkal is megbrókáz egyszerre, és persze nem egyedül szokott megindulni.

Építkezni többet kell, mint amennyire számítani lehetett, de szerencsére a bázismenedzsmentet még így sem vitték túlzásba, és ami talán a legnagyobb pozitívum, nem kell foglalkoznunk a hagyományos értelemben vett nyersanyag-kitermeléssel sem. Az energiát erőművekből vagy generátorokból nyerhetjük, a rekviráláshoz szükséges pontokat már nem ennyire egyszerű összekaparni. Minden pályán vannak ún. stratégiai pontok (közülük néhány igen fontos, ezeket hívják Critical Strategic Pointnak), és ezek birtoklásával tud-

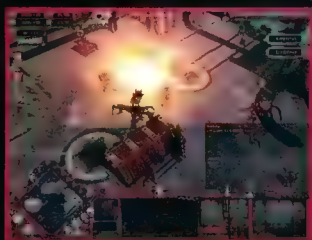


juk növelni Requeleiton pontjaink számát. És pont ezen "nyersanyag-rendszer" miatt lesz annyira egyszerű a DoW, mert nem nagyon lehet, nem érdekes begubózni, folyamatosan terjeszkedni kell, a



harok pedig az egész térképre kiterjednek, nem korlátozódnak a bázisokra.

Orca, orca, orca, orca, orca... Vészesen fog a helyem, pedig még annyi mindenről szerettem volna írni, hogy talán négy oldalba sem fért volna bele. Sebalj, majd a végleges változat megjelenésekor, amely előreláthatólag szeptember 20-án kerül-



het a boltok polcaira. A hangok (főleg az orké) nagyon hangulatosak, az alcímbe szereplő kis indult kedvenc orkaim szoktak énekelni:), de a többi faj is kiemelkedő. A DoW hihetetlen hangulata egyszerűen magába szippantja azt, akitől nem idegen az RTS-ek műfaja és legalább köszönőszóban van a Warhammer világgal is (bár ez nem alapfeltétel, azért ártani nem árt), és szinte lehetetlen abbahagyni. Aki tetheti, próbáljon meg bejutni a bétatesztetek közé (jelentkezz a Gamespy-on), mert kérem szépen az év egyik legnagyobb durranásával állunk szemben. I lead, orca follow!

Huner



SILENT HILL 4

INFOBOX

Kategória: túlélő-horror • Kiadó: KCTE • Fejlesztő: Konami • Web: www.konami-europe.com



Henry Townshend élete az elmúlt öt napban alaposan felbolydult. A bejárati ajtón képtelen kijutni, mindenhol láncok és lakatok lógnak. Éjszakánként, sőt, az utóbbi napokban már fényes nappal is rémálmok gyötrik, víziók egy alternatív világról, ahol az enyészet az úr. Furcsa démonok szakadnak ki a falból, ijesztő sikolyok és hörgések hallatszanak a lakás különböző helyiségeiből, úgy érzi, szép lassan megőrül.

Rémálmom a Csendes dombon! Örületről nincs szó, mindössze a japán Konami készítette el a Silent Hill sorozat következő darabját. Mint ismeretes, a túlélő horror műfaj nagy klasszikusa 1999 óta rögatja a PlayStation-tulajdonosokat, a PC-s felhasználókat viszont csak 2003-ban, a második részével kapcsolódott a történetbe. Itt azonban rendesen beindult a gézhenger, mivel 2003-ban két részt is végigjátszhattunk. A legjobb az egészben, hogy nem valami ostroma, agyatlan hentes játékokról van szó, hanem szinte művészi alkotásokról. Mindkét rész elképesztő hangulattal, remek grafikus motorral, pofás kinézettel és többféle befejezéssel rendelkezett. Az év elején röppentek fel az első infók a folytatás PlayStation 2-es változatáról. A japán PS2-es változat már kijött (amely azért angolul is játszható), az angol bemutatóra egészen októberig várni kell. A magyar forgalmazónak köszönhetően rátehetjük a kezünket egy bemutató verzióra, melyből képet kaphatunk, milyen is lesz a végleges változat.

A szoba. A negyedik rész a Room alcímet viseli, nem véletlenül. Henry kalandjai a szállodai szobájában kezdődnek, az a központi rész, oda térünk vissza az alternatív világból. Rögön a kezdéskor újdonságba botlunk: Silent Hill FPS nézetben. Nem kell azonban bejajogni, ez a nézőpont csak a 302-es szobára igaz, az összes többi helyszínen megmarad a szokásos „nézdhátam” nézőpont. FPS módban egy szem ikon se-

glt felfedezni a fontosabb részeket, a használható tárgyak közelében hirtelen felbukkan a képernyőn tudatva velünk, hogy itt valami huncutság van elrejtve. Változott az első és második részben megszokott és megszeretett inventory rendszer is, sajnos nem az előnyére. Henry korlátozott számban vehet fel tárgyakat, amennyiben a szabad hely elfogy, úgy vissza kell tennie a 302-es szobába, hogy ott bepakoljon a ládájaiba. Az általunk tesztelt változatban mindössze két lövegyvert találunk, két pisztolyt (jó, az egyik kicsit erősebb a másiknál). Hol a gépfegyver, hol van a sörétes vadászpuska vagy a lángszóró? Közelharcú fegyverek terén már jobb a helyzet, bár a játék elején felszedett vascső egész sokáig használható, ráadásul nem is olyan törekeny, mint a flancos golyfűtök. Harc közben találkozunk a második újtással, nevezetesen azzal, hogy befolyásolni tudjuk az ütésein erősséget. Ilyenkor jó nagy lendületet veszünk, majd teljes erőből lesújtunk az ellentétre. A dolog hátulütője mindössze annyi, hogy folyamatosan fáradunk, a végén már annyi erőnk sem marad, hogy felemeljük a fegyverünket.

Grafika, zene, játszhatóság. Grafikai téren nem történt óriási áttörés, sőt, mintha egy kicsit visszafelejtünk volna. A harmadik rész egyik pozitív újítása, a nagyfelbontású textúrák alkalmazása teljesen eltűnt. Ettől függetlenül a játék szereplői rendkívül jól néznek ki, de azért ha összehasonlítjuk a harmadik résszel, akkor bi-

Silent Hill CD

A Konami bejelentette, hogy azok a játékosok, akik előrendelik a Silent Hill 4-et, ingyenesen megkapják a játék zenéjét tartalmazó CD-t. Ez a hír sajnos egyelőre az amerikai játékosokra vonatkozik, de a magyarországi forgalmazón keresztül megpróbálunk felhajtani néhány darabot, jó lesz nyereménynek a végleges teszt mellé. A CD-n 20 szám lesz hallható, melyből 13 dal. A CD-t az az Akira Yamaoka néve fémjelzi, akinek vezetésével a teljes Silent Hill sorozat zenéi anyaga készült.



zony látjuk a különbséget. A helyszínek kidolgozottságával nincs semmi gond, mindössze a falakat és a tárgyakat borító textúrák homályosak, de ezt nyugodtan ráfoghatjuk az PS2-ről történő konvertálásra. A játékban szereplő szörnyek hozzák a formájukat, egész egyszerűen gusztustalanok. A zombi kutyák hosszú, földig érő nyelvei rohanganak, támadáskor belemarnak a lábunkba, és azt rázzák egy ideig, a falakból kiszakadó, elpusztíthatatlan szellemek a torunknak ugranak, a majomszerű, zombi lények dühösen ugrálnak támadás előtt, némelyek még feszítővassal is felfegyverzik magukat.

A játék zenéje ismét üt, több dal is felcsendül ment közben, ami igencsak megdobja a hangulatot. Nagyon ott vannak a zörejek és a hanghatások, többször infarktusközi élményben volt részem, amikor váratlanul feliskoltott valami a másik szobában.

Nagyon nem voltam kibékülve az irányítással, valami félelmetes módon elrontották. Gamepad nélkül órákba telik megszokni a kezelést, de akkor sem az igazi. Már a harmadik részben sem voltam kibékülve a kamerakezeléssel, de a mostani valami egészen katasztrofális. A legtöbb esetben fogalmunk sincs, mi van előttünk, még örülhetünk, ha valamilyen hanghathásból következtethetünk arra, hogy veszély leselkedik ránk.

A játék második felében furcsa meglepetésben lesz részünk: többször is vissza kell térnünk azokra a pályákra, melyeket már felderítettünk. Ez a nem túl elegáns megoldás szintén új a Silent Hill sorozat történelmében, kár volt így elrontani.

A sztorival és a történetvezetéssel nincs gond, nagyon szépen görgő előre. A nagyobb helyszínekről

visszatérve a szobánkba mindig találunk valami cetlit, melynek elolvasása után a történet kezd megvilágosodni. Arra persze ne számítsunk, hogy első végjátászára képből leszünk, ez nem az a játékkategória: igencsak elvont gondolkodás kell, hogy felfogjunk valamit a történetből

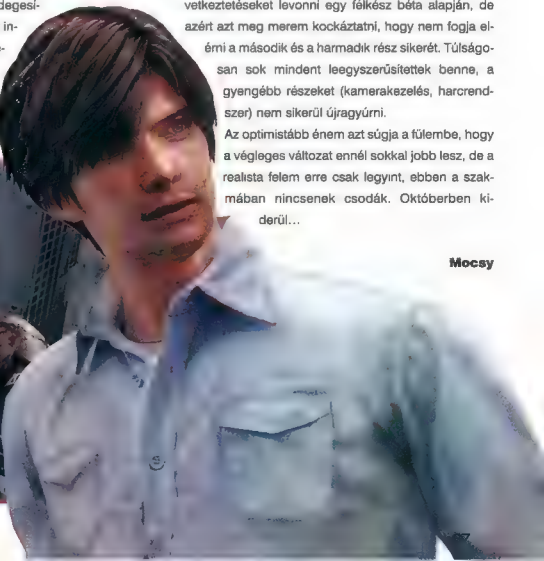
Hiányérzet. Az általunk végjátásztól tesztverzióban meglepő módon meglehetősen kevés feladvány szerepelt. Ez azért is furcsa, mivel az előző két részben pont ezek a gondolkodató feladatok szaktították meg a mászkálás és a szörnycséplés néha meglehetősen monoton részeit. A negyedik fejezetben alig találunk ilyen helyet, ha meg mégis, akkor biztosan lehetünk abban, hogy a közelben lesz egy ügyetlenül elrejtett cetli, amelyen a teljes, szájba rágós megoldás szerepel. Nem estem hasra a harcrendszerrel sem: gyenge, unalmas és állandóan ismétlődik. Egyáltalán nem tölt el sikerélménnyel, ha sikerül levérni egy szörnyet. Roppant idegesítő az is, hogy csak akkor intézhetjük el a végérvényesen a kisebb szörnyeket, ha lábbal belepaszírozzuk őket a földre. Volt olyan rész,


ahol három zombival vagy fél órán keresztül szórakoztam, mivel mire helyet csináltam, addig a leütött szörny ismét felkelt. Nagyon hiányzott a Doom 3-ban megszokott ijesztgetés, a nyomasztó hangulat ugyan végig jelen volt, de egy-két kivételtől eltekintve nem volt olyan rész, ahol megemelkedett volna az adrenalin szintem.

A PC-s változat nagy előnye volt az a lehetőség, hogy bárhol menthettünk játék közben, nemcsak a kijelölt mentési pontokon. Az új rendszer még kacifántosabb, mindössze egyetlen mentési pont van az egész Silent Hill 4-ben, a 302-es szoba napijában. Abban az esetben, ha menteni akarunk, akkor bizony keresnünk kell egy teleport lyukat, visszatérni a szobába, menteni, ismét teleportálni és máris folytathatjuk a játékot. Nem valami felhasználóbarát megoldás...

Gyorasztsz. Felelőtlenség lenne messzemenő következtetéseket levonni egy félkéses béta alapján, de azért azt meg merem kockáztatni, hogy nem fogja elérni a második és a harmadik rész sikerét. Túlságosan sok mindent leegyszerűsítettek benne, a gyengébb részeket (kamerakezelés, harcrendszer) nem sikerült újragyúrni.

Az optimistább énem azt súgja a fülembe, hogy a végleges változat ennél sokkal jobb lesz, de a realista felem erre csak legyint, ebben a szakmában nincsenek csodák. Októberben ki-
derül...





CHEAT

Bug Squash

Játék közben a konzolt az ENTER leütésével érhetjük el, ahol a következő csalásokat kapcsolhatjuk be:

everlasting	teljes egészség
olympia	sérthetlenség
It's all good!	az összes bogár kinyírása
gigity gigity	kulcsok
big bag of money	szintugrás

Space Rangers

A játékidőben naponta egy család jár. A kódokat a CONTROL és a SHIFT együttes nyomvatartása mellett kell begépelni, majd utóljára ezeket elengedni. Mindez játék közben alkalmazható.

HugeMoney	100.000 pénz
BigMoney	10.000 pénz
CoolWeapon	bármely bolygó

kereskedésében komoly fegyvert találunk

LowCostWeapon	olcsó fegyver
Katonai bázison:	
NextRank	előléptetés

In-Fisherman Freshwater Trophies

A játékból tetszés szerinti évszakot kicsikarhatunk, ha a következő kódok valamelyikét a játék indításakor paraméternek megadjuk.

Például a parancsikon cél mezőjében szereplő In-fisherman.exe sort egészítsük ki a „seasonwinner” szóval (idézőjelek nélkül). Ekkor a játék téli időnyben indul.

További évszakokhoz az alábbi kódok tartoznak:

-seasonautumn	(ősz)
-seasonsummer	(nyár)
-seasonspring	(tavasz)
Érdekességgéppen még kettő:	
-fishmapdebug	
-map	

Spider Man 2: The Game

Szükségünk lesz egy mentésre, ezért kezdünk egy új játékot, majd érjük el benne egy mentési pontot.

Készítsunk biztonsági másolatot a \Spider-Man 2\System mappában található gamestat.ini és a game#.ini fájlokról. (# a mentés sorszáma, amit használtunk.)

Nyissuk meg mindkét eredeti fájlt egy szövegszerkesztővel (Jegyzettömb). A gamestat.ini-ben át kell javítani a „MaxHealth=100 // 200 is upgraded value” sor értékeit. Legyenek mondjuk 1000 és 2000.

Ezt el is menthetjük.

A game#.ini fájlban is keressünk egy hasonló sort: „Health=100MaxHealth=100”. Itt is javítsuk át az értékeket 1000-re.

A főmenüben gépelhetjük be a következőket:

vaigium	1000 egészség
tokesta	1000 háló
estrotl	dupla ugrás
putfull	láthatatlanság

Codename-Panzers Phase One

Játék közben az ENTER, majd az alábbi kód beütése segítségünkre lehet:

SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS Sértetelenség az egységek számára

MOTORHEAD Egyetlen találat is halálos

BICYCLEREPAIRMAN Ingyen javítás

SPOTTHEBRAINCELL 1000 tapasztalati pont az egységnek

MONEYSONG 1000 presztizs pont

DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK Győzelem

MRHILTER Ellátás igénylése

Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 Island Hopping

Játék közben begépelhető a csalásokat engedélyező kód: **iamacheater**

A hajóutakat a következők kombinációkkal tehetjük érdekesebbé:

CTRL + 0	Valami történik a hajóval.
CTRL + 5	Elfogy az üzemanyag.
CTRL + 6	Ütközés jégheggyel.
CTRL + 7	Zátornak ütközés.
CTRL + 8	Eltévedés.

CTRL + 9 Vacsora meghívás szörnynek.

CTRL + SHIFT + K Időjárásváltás.

CTRL + SHIFT + * Pénz.

Beyond The Law: The Third Wave

Játék közben gépeljük be az „initcheat” szót (idézőjel nem kell). Az így aktivált csalásokhoz gépeljük be az alábbi kódokat a végén egy enter leütésével.

COMPLETE	küldetés teljesítvé
FAIL	Kudar (TM)
NOGUARDS	örök eltávolítása
GUARDS	örök visszahívása
ALLMIGHTY	sérthetlenség
FPS	Fps

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a játék mappájában található game.ini fájlt. Keressük meg a következő sorokat:

[HGame.baseConsole]	
bDebugMode=False	
bUseSystemFonts=True	
A bDebugMode=False sort változtassuk meg erre:	
bDebugMode=True.	

Ha ezután indítjuk a programot, akkor néhány billentyű új értelemet kap, komoly csalásokat aktivál.

[F4]	szint választás
[Delete]	szellem mód váltása
[Page Up]	sebesség növelése
[Page Down]	lassítás
[F9]	minden varázslat rendelkezésre áll
[F6]	gyógyítás

Játék közben a ~ billentyűt követően az alábbi kódokkal tovább könnyíthetjük a játékot (idézőjel nem kell):

Wiggenweld Potion mennyisége – set statusitemwiggenweld „mennyiség 1-9999999”
Jellybeans mennyisége – set statusitemjellybeans „mennyiség 1-9999999”

Gryffindor House pontok – set statusitemgryffindorpts „mennyiség 1-9999999”

Robot Wars: Extreme Destruction

A játék különböző pontjain begépelhető kódok a következők:

Főmenüben:

accessallarenas hozzáférés minden arénához
Pause menüben:

getridofthospeakyrobots AI ki/be kapcsolás

timeisonmyside korlátlan idő

nowyouseemenowyoudont láthatatlanság

weirdnakedrobots átlátszó páncélzatok

Competition menü:

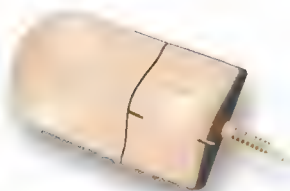
fiabetmeplayasahouserobot az Arcade

Garage-ban házi robotok

givememoresponds pénz

Lázi

*SZERETNÉD TARTANI
A TEMPÓT?*



GYORSULJ FEL!

***VILLÁMGYORS
JÁTÉKTÁBLA***

graphire.

25.900^{+ÁFA} Ft -tól!

Mindegy, hogy stratégia, harc, vagy szimuláció, a táblával csak nyerhetsz. Próbáld ki Te is!

Részletek a www.wacom.hu/graphire3 internet címen.



WACOM

**cooha**
GRAFIKUS DISZTRIBÚCIÓ

Cooha Kft.
1136 Budapest, Városliget 1-3
Tel: 06-1-481-2100
Fax: 06-1-481-2101
www.cooha.hu

MEREVLEMEZ MOBILTELEFONBA

Mutatn többször is bemutatunk már pénzérmé nagyságú, mégis hihetetlen kapacitású HDD-ket, így gondolom, nem annyira meglepő a hír, miszerint a Hitachi és a Seagate egyaránt megkezdte apró lemezekkel a mobil piacot. Mindennek technikai hátterét az egyébként optikai eszközök készítésével foglalkozó Hoya által gyártott üveglemez adja, amelyre egy különleges eljárás segítségével magnészes réteget visznek fel. Az említett eljárással akár 0,8 inch-es (1 HDD-k is előállítottak, bár a köztudatunkoság miatt még inkább az 1 inch méretekre koncentrálnak, leginkább azért, mert a piacon igazából ez utóbbiak jelennek a flash memóriák mellé először.

MINI NYOMTATÓK A BROTHERTŐL

A Brother úgy tűnik, gondol azokra, akik általában "vezetnek", azaz munkájukhoz leginkább a mobil eszközökre támaszkodnak. Ezúttal a cég rendkívül kis méretű nyomtatókkal lépte meg a vásárlókat. A Brother MW-100 és MW-140BT csupán az interlézek kialakításában különbözik, előbbi USB 1.1 és IrDA 1.2 letelelet kommunikál a PC-vel, utóbbi esetében pedig beépített Bluetooth is segíti a felhasználó munkáját. Lássuk a technológiai adatokat. A printer A7, azaz 74x105 mm-es papírra dolgozik összesen 16 szürke árnyalattal, maximumán 300 dpi felbontásban. Egy perc alatt átlagosan 4 oldalat nyomtat, azonban nem csak hagyományos, hanem vastagabb vagy különleges anyagú papírra is. A szürke nyomatás nagy előnye, hogy semmiféle festéket nem igényel (sem por, sem pedig folyékony alapú), tehát nincs állandó károsodás: vagy a papírral való szokásos dörzsölés (már kinéln ugye...), ákksíva (amely egyébként 100 oldal nyomtatásához biztosan elegendő energiát) együtt a gép súlyát kerekén 300 gramm, mérete 100x17,5x160 mm. A normál változat 349 euró között, míg a Bluetooth-szal ellátott változatát 399 sokszorosított ártással kell leborítani botok asztalára.

INTEL ÉS AMD A HADIIPAR ÖSVÉNYEIN



Az amerikai hadsereg egyik vezető kutatóbázisa a Linux World konferencián jelentette be, hogy a közeljövőben további IBM szuperszámítógépek vásárlását tervezik, melyekben összesen 2304 darab Opteron processzor lapul majd. Ennek természetesen az AMD módot kell örülni, ugyanakkor az Intelnek sincs oka panaszra, hiszen a cég nemrég teljesített egy hasonlóan súlyos megrendelést a kutatólaboratórium számára, egészen pontosan egy 2132 darab Nocona CPU-val felszerelt csúcsmasínát szállítottak. Ezek a gépek várhatóan az USA Védelmi Minisztériumának négy kutatóközpontja egyikében fognak szolgálatot teljesíteni, és főként fegyverek fejlesztésében, továbbá fizikai-kémiai reakciók vizsgálatában jutnak majd szerephez. Az IBM által szerelt számítógép SuSe Linux operációs rendszert használ, és a Myricom nagyszélességű megoldásával ötvöze mintegy 10 teraflop teljesítményt produkál, ami még a mai csúcsmézőnyben is különösen übernek számít. A Nocona processzoros állomás megépítését a Silicon Graphics Inc. vállalta, s bár ennek teljesítményadatai még nem ismertek, azért aggodalomra nincs ok, hiszen az SGI mostanság a Minnesota Egyetem számára is készíti egy Itanium 2 processzorokra alapozott monstrumot, ami összesen nyolc Altix 350 számítógépből áll (mindben nyolc Itanium 2 CPU-val). A processzoripari óriások között az ilyen békesség különösen ritkaságszámba megy, főleg ha azt is hozzátesszük, hogy az Intel a Nocona chipkegyártásában voltaképpen az AMD által kifejlesztett, és az összes piaci szegmensben egyaránt rendkívül sikeres technológiai megoldást követte.

ELMARAD A CEBIT 2005-BEN



Mint emlékeztethetünk rá, éppen a múlt hónapban adtuk hírt arról, hogy a cselekvő érdeklődésre tekintettel a szervezők egyelőre jegelik a Comdexet. Nos, úgy tűnik, jövőre a CeBIT is erre a sorára jut, tehát a 2005. június 28-30. között a New York-i Jacob K. Javits központban tervezett show mégsem kerül megrendezésre. E lépésre a CeBIT America kiállítás szervezői azért szánták el magukat, mert bár az idel benzaj egyébként alkalom volt, mégsem érte el az előzetesen elvárt bevételi szintet. Fontos ugyanakkor, hogy a bejelentés a többi CeBIT rendezvényt (CeBIT Asia, CeBIT Australia, CeBIT Bilim Eurasia és CeBIT Broadcast, Cable & Satellite) nem érinti, tehát ezeket a meghirdetett időpontokban meg fogják tartani. A CeBIT America vezetősége már korábban is tett lépéseket a profilváltásra, aminek jegyében főként az üzleti szektorban tevékenykedő cégeket hívták meg az eseményre. Egyes elemzők mindamellett rámutattak, hogy a döntés nem teljesen megalapozott, hiszen a Comdex 2004 elmaradása akár komoly sikert is hozhatott volna a CeBIT 2005-nek. Ennek ellenére még az sem valószínű, hogy a rendezvény egy év kihagyás után 2006-ban visszatér majd. A vállalat marketingigazgatója, Bill Sell is egyetértett azzal, hogy az érdeklődés visszaesésének oka leginkább a kiállítás eddigi profiljában keresendő, ugyanis a vásárlók számára a specifikusabb koncepcióval bíró rendezvények sokkal vonzóbbak, mint azok, amelyeken a játékkonzolok mellett a TFT monitorok és szerverek egyaránt megtalálhatók. R.L.R? Meglátjuk...

VÉGE LEHET A MOBILTELEFONOS KUKKOLÁSNAK

Napjaink mobiljai bizony már szinte nélkül rendelkeznek valamilyen beépített kamerával, és ez hamar a személyhez fűződő jogok megsértésének újabb eszközévé vált. De emellett a vezeték nélküli masinák ipari kémkedés és más hasonló cselekmények elkövetésére is kiválóan alkalmasak. Éppen ezért világszerte egyre több ellenlépést vezettek be, például Nagy-Britanniában, ahol megtiltották az ilyen eszközök használatát az iskolákban és egyes szórakozóhelyeken, a Raffles szállodaházakat saját tolmácműből tessenék ki ezeket, Saud-Arábiában pedig országos szintű tilalmat vezettek be. Ezek a lépések azonban több komoly hátránnyal is járnak, hiszen gátat szabnak a technológiai fejlődésnek, veszélyeztetik az egyéni döntés szabadságát, és még a gazdaságnak is kárt okoznak, hiszen például a mobilyártók által hatalmas veszteséget érke a korlátozások miatt. Erre kíván megoldást nyújtani az angol Iceberg Systems által kifejlesztett Safe Heaven eljárás, amely alapvetően úgy működik, hogy használója körül létrehoz egy személyes "védelmi burkot". Ha valaki belép ebbe a zónába bármilyen fényképezőre alkalmas készülékkel, akkor a technológia ezt érzékeli, és olyan jeleket kezd sugározni, amelyek blokkolják a fényképezési funkciót.

TRÜKKÖZIK AZ ASUS



Megszokhattuk már, hogy a gyártók a vásárlók kegyeinek elnyeréséért folytatott küzdelemben minden turpisságot bevetnek, ami csak eszközbe jut, és még éppen nem üti meg az illegálitást határát (bár ez sem mindig sikerül nekik...). Nos, a Gigabyte roppant előékeny és személetes volt, amikor nemrégiben – természetesen csak és kizárólag a vásárlók érdekeit tartva szem előtt – közleményt juttatott el a sajtóhoz az Asus újonnan bevezetett megoldásával kapcsolatban. A kifogás középpontjában a cég i915P, valamint i925X lapkakészleteire épülő alaplappal álltak, melyekre az Asus egy „rejtett” teljesítménynövelő eljárást integrált. A Gigabyte hivatalos állásfoglalása szerint merő kíváncsiságból (mi másból ugye...) letesztelték egy P5AD2 alaplapt, és arra jutottak, hogy az Asus „csalás” révén gyorsítja a PCI Express alapú videokártyákat. Ennek lényege, hogy az eszközök BIOS menüjében van egy PEG Link Mode nevű opció, amely Auto, Slow, Normal, Fast és Faster beállításokon üzemeltethető. Ezzel párhuzamosan pedig tulajdonképpen manuális úton, szabadon növelhető az ATI GPU-val szerelt PCI Express VGA kártyák központi mag-, és memória-órajele. A Gigabyte szerint mindezzel az a baj, hogy az Asus sem a sajtót, sem a vásárlókat nem tájékoztatta a lehetőségről, sőt, még az alaplapok kézikönyvében sincs utalás erre (igaz, a szökező alaplap-leírásokban is nem ritkaság). Ezért a Gigabyte hangsúlyozta, hogy – mivel az Asus „felrevezette a vásárlókat, és negatív példával szolgált” –, „sajnos” a konkurens cégek előtt sem maradt más megoldás, mint hogy „kényeztessen” kövessék az amúgy helytelennek vélt utat, miután senki sem akar lemaradni a versenyben. De nagy kópék már ezek a gyártók, nem igaz...?

A MEMORY STICK ESETE A KALAPÁCCSAL



Érdekes kísérlet alanya volt nemrégiben néhány szerencsétlen memóriakártya. A tesztelő bűnelkövetők egészen extrém körülmények között igyekeztek igazolni, hogy ezek az eszközök kiállják még a legszörnyesebb behatásokat is. A próbának alávetett kártyák a következők voltak: Compact Flash, Secure Digital, xD, Memory Stick és Smart Media. Szóval nagyjából az összes jelenlegi piacvezető képviseltette magát a bulin. A „tesztelő” srácok egyébként roppant nagy fantáziával rendelkeztek: elől, ha felsorolok néhányat a prezentált elkövetési magatartások közül. A ketyeréket először is bedobták kólába és egy csésze kávéba. Ezt követően beúzták őket a mosógépbe (persze nyilván T. i. Kristálylány, szigorúan 40 fokon, mert ugye az a kímélő!), ezután következett a gőrdeszka- és autópórába, majd odaadták a maradványokat egy kislúnak, próbálta meg ő is szétbuzdítani a cuccokat. Nos, az eredmény igen érdekes lett, ugyanis a vizsga szerint a memóriakártyák szinte megsemmisíthetetlenek tekintve, hogy mind a hat tesztalany a szó szoros értelmében „megúszták” ép bőrrel (akarom mondani, műanyag borítással). Sajnos azonban a későbbiekben némi öröm is vegyült az örömbé (vagy fordítva, csupán perverzítés kérdése...), mert az utolsó két mókánál a hordozók „érthetetlen módon” megfakadtak. Először ugyanis kalapáccsal korrigálták az esztétikát, majd konkrétan fel is szögelték őket a fára. Igaz – láss csodát –, kettőtől még ennek dacára is sikerült az összes (!) adatot épségben megmenteni! A Digital Camera Shop kísérletének ötletét egyébként az a felismerés adta, hogy bár a kamera szétzúzódhat, a benne lévő kártyák legtöbbször mégis állják a sarat. Hogy is tartja a mondas? Próbá szerencse! (Vagy inkább: a hülyéknek van szerencséjük...?)



HORDOZHATÓ MINI-HÁZIMOZI A XELOTÓL

A Xelo új, 2,5 hüvelykes színes kijelzővel rendelkező video- és audio-lejátszója egyaránt alkalmas filmek megtekintésére, valamint képek nézegetésére. Még az sem okoz számára gondot, ha MP3 hangosítású filmek lejátszásával kell megbirkóznia. De még ez sem minden, ugyanis az eszköz nem csak DVD-minőségű megjelenítésre képes, hanem szinte az összes létező analóg jelekről tud filmet digitalizálni. 2,2 GB kapacitású merevlemezén minden adat könnyelműen elér. Mérete kicsi, mindössze 10x7x3x25 milliméter, súlya pedig csak 162 gramm. Akkumulátora maximum 4 óra üzemben tartási időt tesz lehetővé. 399 euró kicseréltével a készülék mellé kapunk még digitális AV-kábelt, SCART kábelt, USB-vezetékkel, CD-t, töltő óvítást, kulcsokat Bill Gates házhoz (na jó, utóbbit azért megemlítem).

ÖSSZEJEL DEBUTÁL A ZENÉLŐ KABÁT

Szaklatlan fejlesztést valósított meg a nemet Rosner az infineonnal közösen MP3Blue néven olyan integrált áramkörökkel, amelyek kábelt készítenek, amely szövetében viselője által nem érzékelhető elektromos átlakait rejti. Az elektronikát a bőr ujjban elhelyezett egység vezérli, a gallérban pedig hallgató-csatlakozó, továbbá beépített mikrofon található. Az adatok tárolását, illetőleg a zene lejátszását a lejátszó egy szintén integrált, 128 MB-os MP3 lejártszóra bízta. Nagy előnye még a ruhadarabnak Bluetooth kapcsolata, melyen keresztül akár mobiltelefon is vezérelhető. Ennek megjelölése a telefonhívás ki is hangolható, persze bejövő hívások esetén a zene szünetel. A pulajka természetesen az összes környezeti behatásnak ellenálló (mosáskor is csak az elektronikát kell eltávolítani belőle), akkumulátora pedig nyolc órát képes kiszolgálni a rendszert. A dzseki két színből: augusztus végétől online lesz rendelkezhető, de fekete változata is készül, igaz csak korlátozott számban.

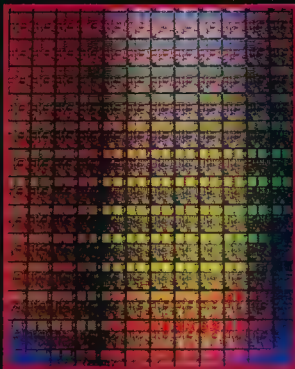
ÁLLAMI OKTATÁS AZ INTERNETEN KERESZTÜL

A bajorországi Állami Szakmai Főiskola 2000 szeptemberében olyan programot indított, melyben a hallgatók személyes jelenlét nélkül, az interneten keresztül könnyítethetik az oktatással kapcsolatos mindennapi ügyeket. A hagyományos oktatási intézményekhez képest a fő különbség abban áll, hogy itt a diákok az általános tantervtől eltérő tartalmú tananyagokkal is találkozhatnak, melyeket meg dolgoznak fel, részben a net segítségével. A tapasztalatok szerint az a rendszer egyszerű és sikeres, mert a tanulók maguknak oszthatják be a napi tanulási mennyiséget, másrészt pedig a szülőik számára is könnyebben ellenőrizhetővé válnak a gyermekeik (természetesen azok legnagyobb bánatára). Az oktatásban résztvevők még a vizsgázást, továbbá a konzultációt is videokonferencia útján intézik egymással. A módszer ellenzői szerint a számítógépes tanulás kéros hatással van a fiatalokra, mert egyedül maradnak nem alkalmasan ki személyes kapcsolatokat, holott köz tudott, hogy az iskola a gyermekek szocializáció egyik fő színtere. Ennek ellenére az intézmény mégis sikeres, ahogy látni, már csaknem százánál sikerült elvételeket.

KÜLÖNLEGES LENCSÉT FEJLESZTETT KI A CASIO

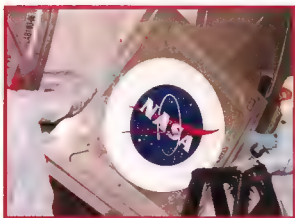
A Casio nemrég közleményben tudatta a nagyérdeművel, hogy a világon elsőként átlátszó kerámialencsét fejlesztett ki, melynek alkalmazásával digitális fényképezőgépek méretét kívánja csökkenteni. A lencse egyenként a japán Miurata által gyártott transzparens kerámián, a Lumioerán alapul. Ennek az anyagnak legfőbb tulajdonsága, hogy az üveghez hasonló fénytörésszerű képességgel bír, azonban fénytörési együtthatója és szilárdsága nagyobb, valamint a gyártástechnológia segítségével az anyagba zárt levegőt is képesek teljes egészében eltávolítani. A kerámialencséből készült optika 20%-kal kisebb fényképezőgépek

KÉSZEN VAN AZ IBM ÖNKONFIGURÁLÓ LAPKÁJA

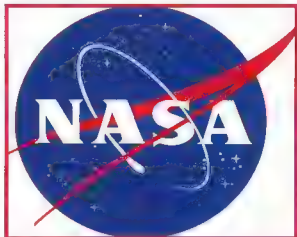


Több alkalommal foglalkoztunk már az önátalakító chipek témakörével. Nos, az IBM bemutatta legújabb „chip morphing” eljárását, melynek neve eFUSE. A vállalat nem kevesebbet állít, mint azt, hogy ezek a processzorok képesek bármilyen külső beavatkozás nélkül átrendezni saját áramkörüket annak érdekében, hogy elérjék a legjobb teljesítményt, illetőleg a legoptimálisabb energia-felvételi szintet. Dr. Bernard Meyerson, az IBM vezető mérnöke az új technológiát ahhoz hasonlította, „mint amikor a közúti forgalmat elterelések, illetve egyes szakaszok megnyitásával átdolgozzák”. A megoldás alapja egyébként szoftveres algoritmusok és rendkívül kis méretű elektromos biztosítékok egyidejű alkalmazásában áll. A chip működése során önjavító rendszer figyeli állandóan az aktuális folyamatokat, és ha valamelyik alkalmazás során hibát vagy irracionális végrehajtást észlel, akkor korrekciót hajt végre, mégpedig a lapka áramkörébe épített egyes elektronikai kötések kikapcsolásával (vagy éppen bekapcsolásával). Ha például a CPU bizonyos részei gyorsabban, mások kevésbé dolgoznak, tehát a működés nem egyenletes, akkor az eszköz áramkörök kikapcsolásával, esetleg (reaktív)kikapcsolásával, vagy a feszültség megváltoztatásával kiegyenlítheti azt, így a lehető legoptimálisabb energia-felvételt, s ezen keresztül a legjobb teljesítményt is biztosított lesz. Az eFUSE technológia ugyanakkor arra is képes, hogy a felhasználó által futtatott programhoz optimalizálja a lapka működését, mégpedig a szoftver számítási igényének pontos elemzése révén. Nem elhanyagolható szempont mindamellett, hogy az új eljárás nemcsak kikerüli, hanem egyenesen hasznosítja is az elektronmigrációknak nevezett jelenséget, amely egyébként napjainkban a félvezetőgyártás egyik legelőkelőbb gondjainak számít. Eldőne továbbá, hogy a tömeges előállítás biztosítása semmilyen komolyabb beruházást nem igényel, így a chippek gyártása már az IBM 300 nm-es (East Fishkill), valamint 200 nm-es (Burlington) gyárában is megkezdődhetett. És hogy név szerint melyek ezek? Nos, úgy néz ki, a technológia integrálásra lesz az IBM-Power architektúrába (pl. Powers), melyeket főként az eServer gépekben használnak, valamint a vállalat alacsony fogyasztású, Si-Ge alapú lapkáiba is. És miután az eFUSE valamennyi, az IBM által gyártott 90 nm-es chipbe beépíthető, ezért könnyen lehet, hogy hamarosan már az Embedded DRAM-ok is kihasználják majd az önkonfigurálás előnyeit.

A NASA 10240 PROCESSZOROS GÉPET ÉPÍT



Úgy néz ki, hogy a NASA legújabb, szerény célja a világ legnagyobb szuperszámítógépének létrehozása. A rendszert Moffett Fieldben, a NASA Ames központjában fogják alkalmazni, mégpedig a Columbia projekt kiszolgálására. Ebben a feladatukban benne foglalkoztatják az űrkutatási eszközök tervezése, az időjárás modellek elkészítése és természetesen a magas szintű szimuláció. A Linux alapokon egyensúlyozó csúcsgép 512 processzorral ellátott SGI Altix típusú egységekből fog állni, ahol valamennyi összekapcsolt node 1000 GB memóriát tud kezelni. Azonban a szerkezet nem csak űrkutatási célokat szolgál majd, hiszen a tervek szerint egy részét kormányzati szervezetek vagy oktatási intézmények (egyetemek) is igénybe vehetik. A technológia előnye a nyilvánvalóan brutális teljesítmény mellett a többszáz végrehajtási mechanizmus, hátránya azonban, hogy ha valamelyik 512 processzorból álló egységben akár egy lapka is kipurcan, az az egész hálózat leállásával járhat. Egyébként szintén fejlesztés alatt áll az SGI következő generációs NUMALink technológiája, amelynek segítségével a Columbia akár 2048 processzor számára is elérhetővé teheti ugyanazt a memóriabázist. Az biztos, hogy 20x512 db, Linux operációs rendszer alatt működő processzor egyetlen programozható rendszerbe történő integrálása mindenképpen komoly és elismerésre méltó szakmai teljesítmény, bár előállítás költsége sem csekély: mintegy 160 millió dollár.

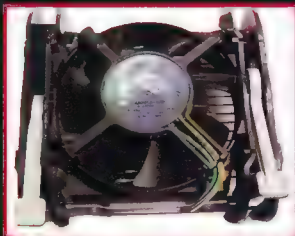


INTEL HÍREK – PENTIUM 4 4 GHZ ELHALASZTVA

Az Intel nyilvánosságra hozta processzoraival kapcsolatos üzleti tervét, amely szerint elhalasztják a 4 GHz-es Pentium 4 580 piaci bevezetését. Mint azt Radoslaw Cepilin, a cég szóvivője elmondta, először is át kell tekinteniük a fejlesztési és a gyártási kapacitást, hogy biztosan ki tudják majd elégíteni a várhatóan komoly vásárlói igényeket. Ennek következtében az eredetileg 2004 negyedike végére tervezett debütálás feltehetőleg 2005 elejére csúszik. „Úgy véljük, a halasztás jobban szolgálja mind a rendelések teljesítését, mind pedig az igen magas minőség, és megbízhatósági elvárásoknak való megfelelést” – mondta a szóvivő.



nagyobb tételel bízik. A kialakult helyzet komoly fejtörést okoz a Dellnek is, amely hagyományosan az Intel csúcsprocesszoraival szerelt Dimension 8000-es sorozatú számítógépeit. A Dimension XPS kínálatában ugyan a CPU megmaradt, azonban 45 napos határidővel szállítja. A miközben a Hewlett Packard szintén 3,6 GHz-es Prescott-tal szerelt Compaq Presario PC-t meglepő módon továbbra is mindössze nagyjából egy hetes határidővel szállítja. A felforgatott gondok szintén érintik a 3,4 GHz-es processzorokat, ugyanis az Intel ezekből sem tud eleget biztosítani a kereslet kielégítésére (illetve akkor már legyen teljes a kész, a 3,6 GHz-es Xeon is csak roppant korlátozott számban kapható). Több fórumon elhangzott egyébként, miszerint a válság kialakulásának okát nem gyártástechnológiai fennakadásokban kell keresni, sokkal inkább abban, hogy az Intel igen rosszul mérte fel a termék bejelentésétől a piaci tömegtermelés eléréséig szükséges időtartamot.



De mostanság a nagyvállalatnak nem csak a processzorreladásokkal vannak gondjai. Annak ellenére ugyanis, hogy a cég bevételei folyamatosan nőnek (az elmúlt negyedévben 1,8 milliárd dolláros nyereséget realizáltak), Craig Barrett, az Intel vezérigazgatója nemrégiben az alkalmazottakhoz intézett nyílt levélben fejezte ki aggodalmát a dolgozók motíváltságát, illetve morálját illetően. Barrett a nem megfelelő munkamorált egyértelműen összefüggésbe hozza a termékek csúszásával, a mint kiemelte: „Igaz ugyan, hogy az Intel az információk technológia sok területén tölt be vezető pozíciót, de ez még nem ok arra, hogy a munkatársak elkényelmesedjenek”. A többi között még vizsgánylag kisebb negatívumnak számít, hogy mivel a Prescott gyártása még most sem a megfelelő ütemű, ezért magas ára miatt nem tudja leváltani a Northwood lapkákat. Komolyabb baj viszont, hogy a vállalat sajnálatos módon tervezési hiányosságok miatt az Athlon és a Dothan kódnevű Pentium M processzorok megjelenését is elhalasztani kényszerült. Ennek tetjébe az alaplap chipkészletekért felelős részleg sem áll a helyzet magaslatán, nemrég több terméket is vissza kényszerültek rendelni a lapkák hibája miatt, másokat pedig egyenesen törölni kellett az aktuális kínálatból.

Lényeg a lényeg, az Intel vezető pozíciójához, pozitív eredményeihez kétség sem férhet, más kérdés azonban, hogy ez a nyereség a mostani duplája is lehetett volna, ha a cég nem veszít olyan sok zölchaszút éppen a legfontosabb termékek folyamatos csúszásával.



ÚJ GPS KARÓRA GYERMEKEK SZÁMÁRA

Figyelmre méltó és felettébb hasznos újdonságot dobott piacra az amerikai székhelyű Wherily Wireless vállalat. Olyan karórát árul 200, amely GPS helymeghatározóval rendelkezik, így viselőjének tartózkodási helyét pillanatokon belül meg lehet határozni, mégpedig igen nagy pontossággal. Mivel azonban a Wherily Wireless központjába az adatok az órába épített mobilelektronika révén jutnak el, ezért az eszköz GPS funkciója csak a hálózati lefedettséggel rendelkező területeken használható. További nehézséget jelent, hogy a GPS készülékek járműveken, illetve épületeken belül gyakorlatilag használhatatlanok. Az órát viselője manuálisan nem tudja levenni: ehhez le kell nyitni a szíjat, gombokat, ugyanakkor a szerkezet rendelkezik beépített segélykérővel, ami egy gomb megnyomása révén aktiválható.

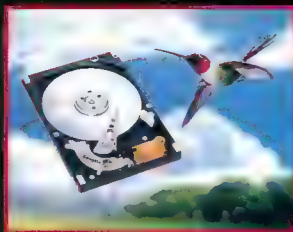
HALF-LIFE 2 SZAPPANOPERA: HAPPY END

Mint ismeretes, 2003 októberében illetéketlen személyek a Microsoft Outlook egyik biztonsági rését kihasználva a Valve Software számítógépeire illopták a Half-life 2 forráskódjához egy részét, továbbá olyan, egymással többnyire össze nem függő pályarészleteket, melyeket tökélettelre használtak. A hihetetlenül nagy ráfordítással természetesen azonnal lelejtélőlt a segítségét, így az FBI-i bevonva két szálon folytatótt a nyomozás. A Valve-hoz küldött több ezer e-mailnek végül meg is lett az eredménye, kiderült, hogy a tetteseket Németországban kell keresni. Az egyik főkolompas érezhet, hogy szorult a hurok, ezért megiepo fordulat állt be az ügyben: a gyanúsított maga jelentkezett Gabe Newellnél. Azt ugyanis elismerte, hogy ő tört be a Valve szerverébe, azonban a lopás tényét egyértelműen tagadta. Az eredeti terv szerint állásinterjúval szereték volna Seattle-be csalni a férfit, azonban végül már Németországban sikerült őt elfogni, majd ezt követően testtársairól is közre kerültek.

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK A FOBIÁK LEKÜZDÉSÉRE

Ha emlékezik, többször adtuk meg hírt arról, sőt, Lily külön cikket is szánt a témának, hogy vállalatok és kutatóközpontok egyre nagyobb fantáziát látnak olyan játékok fejlesztésében, melyek terápiás céllal gyógyításra, illetőleg kezelésre használhatók. A The Wild Divine Project például jógaprogramot jelentett meg számítógépes játék formájában, ahol a mozdulatok és a gyakorlatok hatásait a rendszer az alany kezére helyezett érzékelőkön keresztül figyeli. Ezek a szenzorok a szívverést és az izomzat megfeszülését jelelik vissza a szoftvernek, amely ennek megfelelően alakítja a program további működését. A játékos e módszer segítségével gyorsan, illetve hatékonyan tanulja meg, miként kezelnie kell például a stresszt vagy a depresszió hatásait. A Québeci Egyetem Cyberpsychology kutatólaboratóriuma a különféle „szénnyek” mechanizmusait tanulmányozva alkotta meg saját terápiás programját. A ténszönyben szenvedő pácienseket például egy olyan 3D-s szoftver virtuális környezetébe helyezi, amely egy 15 emeletes ház külső, üvegfalú liftjét szimulálja, ahol az alany különféle segédgyakorlatokat végezhet. Az ennek segítségével elért terápiás siker aránya 80%, ami megegyezik a valós körülmények között alkalmazott módszerekével, csak hogy azoknál jóval olcsóbb és biztonságosabb. A CyberLearning Technology LLC-NASA-technológián alapuló játéka ama gyermekek számára készült, akik koncentrációs zavarait kúszkodnak. Az eljárás lényege, hogy a felhasználók fejére érzékelőket elátozt és eszközöket helyeznek, amely a játék futtatása közben azonnal jelezi az agynállomások gyengülését. Ekkor választás felgyorsítja a játékot, amivel így többet munkára készteti a páciensek agyát. Ez a rendszer 300 dolláros áron kerül majd forgalomba 2004 szeptemberében. Érdekes még a montreali McGill Egyetem próbálkozása is, mely intézmény kutatói olyan játékgrogramokat hoztak létre, amelyek – például úgy szerelnék a mosolygós fejekre történő kontaktussal – folyamatosan pozitív visszajelzéseket küldenek a gyenge önbizalommal küszködő embereknek.

JÓL HALADNAK AZ ORGANIKUS ADATTÁROLÁSSAL KAPCSOLATOS KUTATÁSOK



Napjainkban egyre közelebb kerül a számítástechnikában mindez, ami néhány éve még csak a sci-fi írók képzeletében létezett. Nyilvánvaló tény, hogy a jelenlegi adattárolási technológiák kezdő elérni végső határait, így a fejlődés ezen a vonalon talán zsákutóbaba torkollik majd. Emiatt egyre több vállalat folytat a legkülönbözőbb anyagokkal (például folyékony szilíciummal) kísérletek annak érdekében, hogy olyan alkalmas hordozót találjon, amelyre a jelenlegi adattárolókban alkalmazott rögzítési mechanizmus átültethető. Egy brit cég például azzal a ferititinnel fémhéj-molekulával végez kísérleteket, amelynek szerepe az emberi testben, hogy a vasat elraktározza a sejtekben. Miután ez a részecske teljesen lineáris, és töltése is egyenesletes, ezért elektromos tulajdonságai révén kiválóan alkalmas lehet 0 vagy 1 jelölésre, csakúgy, mint ahogyan a merevlemez tárolja elektromágneses jel formájában a biteket. A Neomagnetic számára ez a kutatási terület azért is vonzó, mivel a protein alapú tárolók nem csak olcsók, de akár el is lehet őket fogyasztani! Egy másik érdekes próbálkozás a Nanochip Inc. nevéhez köthető, amely már régebb óta fejleszt Ovonice elnevezésű tárolót. Ennek az eszköznek a felületén szilíciumkristályok találhatók, melyek 600 Celsius fok hőmérsékleten megolvadnak. E jelenség szerepe fontos, mert míg szilárd állapotban a szilíciumkristályok töltése 1, addig folyékony formában 0. Az eljárás ezért különösen biztató, mert miközben egy bit kírása a hagyományos CD-n 500 nm helyet foglal, addig ez az Ovonice esetében mindössze 20 nm, azaz segítségével 2,5 négyzetcentiméteres helyre elvileg egy terabit adat rögzíthető! Az eszköz piaci bevezetése 2006-ra várható, ám kezdetben még csak a 4 GB-os mini merevlemeznek lehet vetélytársa. Végül érdemes megemlíteni a Zettacore kísérletét. A cég egy olyan új molekula kifejlesztésén dolgozik, amely egyszerre maximálisan nyolc elektront tud lekötni, a elektromos töltése révén 4 bit információ tárolására képes (a napjainkban használt flash memóriachipek fele ekkora adatmennyiség rögzítését tudják megoldani). A részecskéik sorozatgyártása várhatóan a közeljövőben fog megindulni.

ZENÉLŐ TOJÁS ÉS OPTIKAI SZUPERLEMEZ



Tojás formájú zenegépet dobott piacra augusztus elején a japán Marubeni Infotec. A D Cube Cello nevű MP3-lejátszó mérete mindössze 1,1 inch, beépített LCD kijelzője 4096 színárnyalat megjelenítésére képes, a merevlemez kapacitása pedig 256 MB. Az eszköz 8 – 320 kbit/mp töltési sebességű zenék lejátszására egyaránt alkalmas, mégpedig kimeneti csatlománként 7 mW teljesítménnyel, de emellett képe vizuális megjelenítésével is megbirkózik. A roppant intelligens ketyere 42 nyelven tud kommunikálni felhasználójával, mérete mindössze 45x17x53 mm, tömege 25 gramm és akkumulátor (melyet USB-porton keresztül bármikor feltölthetünk) 16 óra üzemidőt tesz lehetővé. A kék, vörös és más színekben kapható csöppsgés alatt egyelőre homály fedi. Szintén japán fejlesztésű, egészen pontosan a Tokiói Egyetem tudósai által létrehozott újdonság az a superlemez, amely a hagyományos DVD kapacitásának százszorosára, azaz 45 GB/cm² sűrűségű adat rögzítésére képes. Ez azt jelenti, hogy a különleges optikai eljárással, 32 nm-es struktúraszélességgel gyártott anyagból egy 2,5 cm átmérőjű tárolón 240 GB adat fér el. Természetesen ilyen sűrű adatsort olcsóval lézernél már nem lehet, ezért a lézer hullámainál kisebb fényzárlat dolgoznak. A rendkívül jó eredményekkel kecsegtető technológia elterjedésének jelenlegi gátja egyelőre a megbízható visszaolvasás, illetve az írás sebességének megoldása. Mindenesetre nagyon így fest, ha a kísérletek sikerülnek, akkor a 150 GB/cm² (!) adatsűrűség kiutazása sem fog több gondot okozni. De ha már a lemezeknél tartunk, szanjunk némi figyelmet a Sanyo legújabb próbálkozására is, hiszen a cég már jó ideje környezetbarát, mégpedig kukoricából (!) készülő CD lemezek előállításával kísérletezik. Ezek a CD-k azért olyan innovatívak, hogy 100-150 év alatt teljesen lebomlanak, nem lesz belőlük más, mint némi víz és szén-dioxid. A technológia már szinte teljesen készen van, azonban a vállalat nemrégiben még is kénytelen volt elhalasztani a termék premierjét, miután kiderült, hogy 50 Celsius fok hőmérsékleten a lemezek már nem megbízhatók. A nehézség nem az ellenállóság növelésének mikéntjében áll, hiszen az némi adalékanyagokkal könnyedén megoldható, sokkal inkább abban, hogy a diszk vajon a módosítás után is környezetbarát maradjon. A Sanyo becslései szerint egy CD előállításához kb. 85 db, nagyjából 0,5 grammos kukoricaszem szükséges. Ez azért érdekes, mert így az eljárással a világ éves kukoricatermelésének kevesebb, mint 0,1%-ából fedezhető lenne a CD lemezek iránti globális éves kereslet! Kíváncsi várom amúgy a pillanatot, amikor a tiszben Józsi bácsi (a technológiai fejlődés jegyében) kukorica helyett egy veder CD-t gör majd a disznók elé az ólba...

Pioneer DVR-108/ Freecom FX-540

Pioneer DVR-108

- + Előnyök:** minden tud, amit tudnia kell
- Hátrányok:** nincs belőle elég, hogy mindenkinél józart

10/10

Freecom FX-540

- + Előnyök:** Nagyon jó minőségű írás, extra design
- Hátrányok:** Nálai gyengélkedő olvasás, magas ár

9/10

Pioneer DVR-108

A Basya Kft. jóvoltából előző között próbálhatunk ki a Pioneer legújabb, 16x-os DVD-íróját, a DVR-108 típusszámú meghajtót. A Pioneer – nincs jobb kifejezés – remekel a 105-ös drive óta: rosszat alig lehetett mondani a 108-os és 107-es sorozatról. Nagy volt tehát az elvárás a 108-as széria felé, de mindenkit megnyugtatathatunk: az új jövevénynek nem kell szégyenkeznie legandás elődei árnyékában, sőt, minden tekintetben felül tudja múlni azokat. A Pioneer DVR-108 egyszerűen hihetetlenül jól sikerült, nem is tudom, mikor láttunk utoljára ilyen jól összerakott konstrukciót. Először is bámulatos a sebességi ugrás: mind a DVD-R, mind a DVD+R lemezeket 16x-osan képes írni (egyelőre egyik szabványból sincs ilyen sebességű írási alkalmas lemez), 4x-es újríról, és nagy meglepetésre a DVD+R DL lemezeket is 4x-esen képes írni. Ugyan az első generációs DVD+R DL lemezek még csak 2,4x-es írási tempóra szavatoltak, de a Philips és Verbatim márkájú, MKM001 gyártókú lemezeket ennek ellenére 4x-esen meg tudta írni. Lenyűgöző teljesítmény, különösen akkor, ha abból indulunk ki, hogy a Pioneer milyen messze állt az egész DVD+R szabványtól pár éve, amikor még nagy hanggal csak és kizárólag a DVD-R mellett kardoskodott. Azóta eltelt két teljes szezon, és a Pioneer immáron a legjobb multifunkciós író bűszke kifejezéstől áll előlünk, amiért minden dícséret maximálisan megilleti. A 108-as sorozatból természetesen ugyanúgy lesz XL változat, mint a 107-esből volt, speciális por- és hangszigeteléssel, és mellelleg sokkal szebb előfappal (Lawman már alig várja, hogy szerezzünk neki egy fekete színű példányt). Egyelőre csak az OEM DVR-108-ast volt módunkban kipróbálni, de mivel belső felépítését tekintve nincs különbség a 108/A08/LX sorozat között, ezért minden itt olvasott adat érvényes a többi változatra is. A Pioneer, új írójá min-

denev lett: a no name lemezekről kezdve a márkásabb korongokig szinte semmilyen lemezt nem utasít el, sok esetben a 8x-os írási szavaltolt lemezeket 12x-esen is hajlandó megírni. Az írási minőség – különösen akkor, ha a lemezeket a rajtuk feltüntetett maximális értéknel nem írjuk gyorsabban – a legjobbak közé emeli, így a NEC ND-2500/2510, a korábbi Pioneer írók és a Plextor PX-712A mellett ez a meghajtó az újabb klubtag a legjobb minőségben író termékek szűk csoportjában. Olvasásban elmarad egy kissé az eddigi sebességi bajnok Plextor PX-712A és LG GSA-4120B mögött, de utóbbinál jóval csendesebb és



mind a lemezek felismerése, mind elérési idők tekintetében jobbnak bizonyul az LG-nél. A Plextor PX-712A eddig egyedülálló színvonalat képviselt kiegyensúlyozott felépítésével, de a Pioneer 108 ráadásul már a DVD+R DL lemezeket is írja, szóval alighanem kijelenthetjük: a DVD-írók koronázatlan királya jelenleg a Pioneer új terméke.

www.pioneerelectronics.com

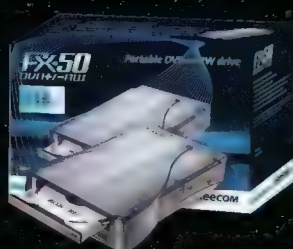
www.basya.hu

Freecom FX-540

A múlt hónapban teszteltük az NEC ND-2510A DVD+R DL kompatibilis íróját, és ebben a hónapban ismét találkozunk vele, de kissé más kontextusban. A Freecom új külső DVD-írója ugyanis nem más, mint egy fekete színű NEC ND-2510A író, a Freecom FX termékcsaládjának hihetetlenül szép külső házába rejtve. Mit is mondhatnánk a

Freecom FX-50 meghajtóról? Pazar! A Freecom nem nyúlt mellé az NEC új írójának kiválasztásakor, hiszen a 2510-es széria már sokkal kiegyensúlyozottabb, mint a rengeteg olvasási nehézséggel küszködő 2500-as széria volt (valószínűleg az orvosság a firmware szintjén keresendő, hiszen fizikailag nem találtunk különbséget a 2500-as és 2510-es írók között), tehát ideális megoldás, ha hosszú távra szeretnénk egy mindentudó gépet venni. A Freecom FX-50 a DVD-RAM kivételével minden jelenlegi írható DVD formátumot támogat, még a kétrétegű DVD+R DL (8,5 GB) lemezekkel is könnyen boldogul. Az FX-50 drive USB 2.0 vagy FireWire csatlakozással köthető a számítógéphez: mindkét platform elegendő sávszélességet tud nyújtani a gyors íráshoz és újríráshoz (USB 1.1 esetén nem tudjuk a drive igaz képességeit igénybe venni, de gond nélkül működtethető ilyen csatlakozáson keresztül is). Nem csupán DVD-írási ajánlható az új termék: a 8x-os DVD-írók között kimagaslóan jó a CD-írási képessége, tehát nem kell attól félni, hogy igényes CD-DA anyagok kírására alkalmatlan lesz. Az FX-50 egy kissé ormótlán jószág, ráadásul külső tápegysége van, ami további kényelmetlenségek forrására lehet, de ettől eltekintve jó ránézni: a kékesfekete Freecom házhoz nagyon illik a fekete előlapos író: garantáltan megakad rajta a tekintet. Méretei miatt egy notebook mellé pluszban talán nem kényelmes a cipelése, de egy olyan irodában, ahol több gépen kell megoldani a CD/DVD-írást, az FX-50 hamar a dolgozók kedvence lesz, egy egyszerűen kivétel a kihúzó: a gépből és gyorsan át lehet vinni egy másik szobába, ráadásul az átlagos PC-s hardver kiegészítőktől eltérően az sem baj, ha az íróasztalon marad egy tárgyalás idejére: kifejezetten szép külsőnek köszönhetően díszíthatnak sem utolsó. A robusztus tűnő csomagolás ellenére több lemez megírása sem forráslítja fel, tehát semmilyen tekintetben nem korlátozza elegáns külső mivolta: bátran használhatjuk ugyanolyan intenzíven, mintha egy belső ATA/IDE csatlakozású NEC ND-2510 írónk lenne. Az ára persze jóval magasabb, mintha egy sima OEM NEC írót vennénk, de a dobozában megtalálható szoftverek, kiegészítők és a cég kiemelkedő termékátogatása magasan a nejlonzacskós OEM írók fölé emeli – így pedig már az ár sem tűnik olyan borzasztónak. Firmware frissítése tekintetben nem kell sokat változtatnunk: a NEC modelhez elérhető számos firmware upgrade bármelyike könnyedén alkalmazható rajta.

www.multimedia.hu



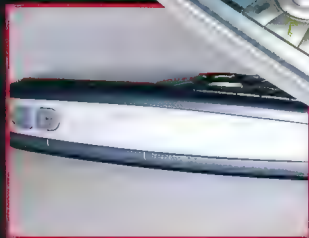
Sony Ericsson K700/ Alcatel 565/Nokia 7200



ALCATEL 565

A rossz érintés már a múlté?

Pár évvel ezelőtt, amikor a maroktelefon épp elérhető lett mindenki számára, még nem voltak előfeltevéink gyártók, készülékek iránt, de a rossz tapasztalatoknak köszönhetően a negatív elfogultság innen gyökerezethető



egyes készülékek, gyártók iránt. Szép lassan majd minden cég előjött olyan telefonokkal, amelyek erre rácsófoltak, ami megteremtette egzisztenciájukat, vásárlóközönségüket. Ez a negatív aura jengte körül az ALCATEL telefonokat is, amelyek véleményem szerint adósak még ezzel az átúttal, megbízható készülékekkel.

Na persze, a reklámok is közrejátsszanak, ki házában a termékpaletta nincs túlereklámozva.

Igy egy kicsit kétkedve fogadtam ezt a készüléket is, de hatalmas meglepetés okozott. Az 565-ös mind technológiailag, mind összeszerelésben, praktikuságban lenyűgöző. A telefont nyár végén, ősz elején mutatják be, így én is csak a prototípusok egyikét tesztelhettem, amelyik még nem végleges verzió, de a készülék nagy vonalakban már kirajzolódik. Nem is tudom, hol kezdjem. A billentyűzet egyszerűen lenyűgöző. A gombok jól elkülönülnek, nem csúsznak, biztos kapcsolást nyújtanak.

Ez azért is meglepő, mert a billentyűzet felett található azínes kijelző közel az előlap felét teszi ki, így kevés helyet hagy a kezelőfelületnek. A kijelző minősége nem éri el a legjobb képminőségét, ami a vastag védőplexinek köszönhető, de a nagy átlagnál jobb. Menürendszere ikonorientált, jól látható és gyors (a Java alkalmazások ellenére). A polifonikus csengőhangok, személtre szabható háttér és sok egyéb szolgáltatás, szintén dicséretet érdemelnek. A viszonylag rövid teszt alkalmával a telefon jó benyomást tett rám. Próbált lincolásokra azért még szükség van, de meglepően jó készülék. A fekete ló egyelőre a software, amelyik jelen készüléken még nem a végleges verzió (legalábbis nagyon remélem, kár lenne elrontani pont ezzel). Vagy csak a hirtelen jött lelkesedésem nagy (vagy csak a kisördög bűjt belém), de bátran kijelenthetem, eddig kivételes darab. Sok olyan megoldást találtam benne, rajta, amelyik arra enged következtetni, hogy komolyan foglalkoztak a tervezéssel (na persze, nem voltak restek néhány jó dolgot átvenni a konkurenciától sem), és a használhatóságot szem előtt tartva öntötték formába elképzeléseiket.

Várom a hivatalos bemutatást, hiszen ami ilyen teljesítményre képes, annak kijár az elismerés minden oldalról. Persze ehhez a fennálló próbák orvoslása még szükséges. Egy bemutató utáni sétát mindenképp megér, hátha a mi emlékeztünköl is elmúlik az a rossz érintés.

NOKIA 7200

Mi kell a Nőnek... NOKIA 7200?

Hát a NOKIA is beadta a derekát. Elkészítette az első olyan telefonját, amelyik vertikálisan szétnyitható, de ez nem volt elég, így más, eddig a cégre nem jellemző újításokkal is megleptek minket ebben a konstrukcióban.

INSIDE. Az eddigi hagyományoktól eltérően, most a menürendszerrel és a szolgáltatásaival kezdeném, ami eddig is jó volt, így ezen nem változtattak sokat. Az átlagfelhasználói igényeket nézve szinte semmit. Egyszerű, gyors, a dizájnhoz átalakított menürend-



Nokia 7200

Műszaki adatok:

Frekvenciaválasz: 900/1800/1900 MHz
Tömeg: 115 g
Térlet: 86 mm x 50 mm x 28 mm, 91 cm³
27,3 mm x 27,3 mm kijelző BL-4C 780 mAh
Beszélgetési idő: Max. 2 – 5 óra
Készenléti idő: Max. 150 – 300 óra

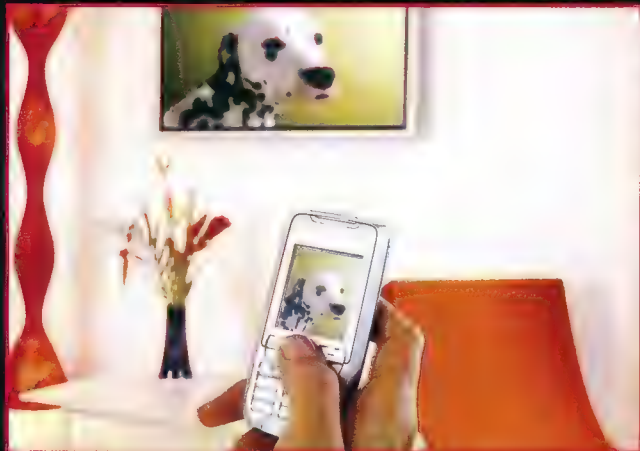
Szolgáltatások:

- 65536 színű, grafikus kijelző (128x128 pixel felbontás)
- Beépített digitális fényképező
- Beépített kihangosítási lehetőség
- GPRS és EDGE adatátvitel
- 4 MB memóriahely
- Java programok
- MMS üzenetek
- Beépített sztereó FM rádió
- Infraport
- HSCSD
- GPRS

szár, tetszetős, könnyen kezelhető. Talán ennyivel lezárnám a jelen tesztben érdektelenebb részt, hát jójón, aminek jónnie kell.

OUTSIDE. Hát itt van újdonság bőven. A kialakítás fő mottója valahogy úgy kezdődhetett, hogy fogjunk egy téglalapot, és keressük le a sarkait. Ennek megfelelően az egész telefonon az egyes vonalak dominálnak enyhe lekerekítésekkel, ami egységes formavilágot teremt. A színelvágás ennek megfelelően kontrasztos, a fehér és az sötét műanyag borítás a fényképező optikát egyelőre fekete burkolat töri meg.

Az képrögzítő alatt található a külső kijelző, ami ugyan még csak kvarkristályokkal jeleníti meg a kívánt információt, de éles jól látható képet ad. Itt található a SIM kártyát rejtő apró mélyedés, amelynek fedőlapja érdekes. A külső egyik legmeghatározóbb eleme, ami valamilyen felül anyagból készült az akkumulátorfedél egyetemben. Ez az anyag rendkívül jó tapintású, mutatós. (Mind-



Szótár

HSCSD: High-Speed Circuit Switched Data (Nagysebességű vonalkapcsolt adatátvitel). Áramkörkapcsolt technológia a nagyobb átviteli sebességek – akár 57 kbps – érdekében, elsősorban GSM rendszerekben.

MMS: (Multimedia Messaging Service) segítségével hangokat és képeket kombinálhat egymással, tehát kép, dia, és video fájlok küldését teszi lehetővé.

ismerősöm, aki eddig kezébe vette ezt a telefont, egyfajta kábulatba esett, simogatni kezdte, és nem akarta visszaadni. Kezdem átérezni szegény Fródo helyzetét :). Ez a megoldás felettébb fifikás, hiszen a műszaki megoldásból adódóan a felépítmény egy része a burkolathoz van rögzítve, így vont, korlátozva, de lehet. Sajnos ez a puha anyag jól eső fogást biztosít, viszont sajnos kopik és piszkolódik. Amikor a szétnyitjuk a készüléket, feltűnik a kezelőfelületek, a billentyűzet és a színes kijelző. A grafikus kijelző mérete nem mondható nagyknak, hiszen a túldolgalon már említett fényképezőoptika is itt található, ami korlátozza a méretét. A mérettel fordítottan arányban említhető a kijelző képeinek minősége, ami a cég (véleményem szerint) eddigi legjobb képét nyújtja. Nincs interferencia, szépek a színek, a feketék és a fehér megjelenítés egyaránt meggyőző. A billentyűk két részre oszlanak, a numerikus billentyűkre illetve az opcióbillentyűkre. Itt is a külső borításon található három szín dominál szép, a külső színarányokkal megfelelő mértékben. Rendkívül jó megoldás, az alsó és felső szegmenset összekötő „zsalu”, ami tülhajtás ellen jól védett, de a képernyőt is megfelelő szögben tartja. Felsőrálomból csak az oldallapon található gombok maradtak ki, melyek közül a hangrögzítésszabályzó nem

mondható különlegesnek, de a kibekapcsológomb annál inkább. Fogalmazunk úgy, hogy manikűrös előtt nem érdemes kikapcsolni, mert problémákba fogunk ütközni a visszakereséskor lássák, és ennek oka nem a pinkód effelejtése lesz. Szóval a Női telefon diszciplínát talán ebből az okból kapta (sok egyéb mellett). Ezt erősíti a telefonhoz kapható csíri-bíri minősége, ami a szintén velür erszény és a bőr csuklópánt is a ne mindennapi megjelenés részét képezi. Összefoglalva annyit tudnék elmondani, hogy az extrém megjelenés mellett a használhatóság is magas színvonalat képvisel. A külső az, ami megosztotta

környezetem véleményét, így személyes véleményemnek is szeretnék hangot adni zárszóként. Így a Női gondolatokat tovább is szem előtt tartva azt mondanám rá: érdekes.

Sony Ericsson K700i

A Sony Ericsson csillaga igen csak meredeken íve felfelé a T610 óta, és a fiúk bizony nem pihennek a babérjaikon, hiszen lassan nyakunkon vannak az új generáció modelleji. A K700i-t stílusosan inkább médiatelefonnak, mintsem mobiltelefonnak kellene nevezni, annyi multimédiás képességet zsúfoltak bele, de egyáltalán nem a minőség rovására. A sok tudás nem ért volna a T610/30 vékonyka házába, így a K700i enyhén vastagabb lett, és a kamera „optikája” (még mindig nem tudtam jobb szót kitalálni rá, pedig ez még hűh, de messze van attól, amit optikának hívnak) is kiemelkedik a hátlap síkjából. A gombok és úgy általában véve a felhasználó anyagok és az összeszerelés minősége kiváló, bár a környezetemben elhangzott néhány olyan vélemény, hogy a T610

gombjainak elrendezése kényelmesebb használhatóságot tett lehetővé – igaz, ami igaz, néha nem is sikerült két billentyűt egyszerre lenyomni, de szerencsére a K700i nem tartozik a „körmentelefonok” közé. A kijelző mérete nem hagy kíváncsiváltot maga után, a képe pedig tüéles, élénk színekkel és remek kontraszttal. Mivel médiatelefonról beszélünk, a beépített memória mérete jelentősen megugrott, egészen pontosan 32Mb áll a képek, videók és hangok tárolására. Az Ericsson telefonok egyik Achilles-sarka mindig is a szoftveresessége volt, a K700i viszont megnyugtatóan sokat fejlődött ezen a téren is, és a leggyorsabb modell, ami az Ericsson boszorkánykonyhájából a felhasználók asztalára került. A menü felépítése nem sokat változott, néhány további kényelmi funkció is bekerült (pl. most már lehet szorítottan a hívólistát, a névjegyek kezelése sokat egyszerűsödött), de alapvetően eléggé bolond-biztosnak tűnik, nem hiszem, hogy valakinek is gondja akadna ezzel. A beépített rádió az első napokban nem keltette fel igazán az érdeklődésemet (persze, mert ahogy nem tudtam más frekvenciára váltani, a könyvét meg lusta voltam kibontani), de miután megoldottam a gondot, igencsak megtetszett a dolog. Ahhoz képest, hogy egy telefonba épített vevőről van szó, a hangminősége egyszerűen lenyűgöző (ráadásul kihangosítható), és a mellékelt fülcs a nagyságráncokkal jobb, mint az átlag gagyi cuccok tömege. Az érzékenysége egészen jó, bár olyan területeken, ahol még az asztali tunereknek is gondjai adódnak egy-egy állomás befogásával, ott ne várjunk csodát a K700i-tól sem. Ami talán a legtöbbet fejlődött a T610-tól sem. Ami talán a legtöbbet fejlődött a

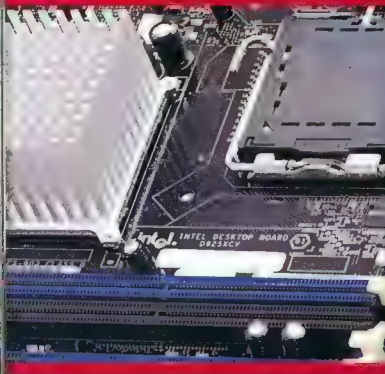
T610-hoz képest, az a kamera. Nem csak a négyszeres digitális zoom miatt mondom ezt (bár tényleg hasznos, és a kép sem pixelesedik szét a használattól), hanem, mert alapján és legutóbbi timbuktu távolságra van az elkészített képek minősége a 600-as sorozattól. Az MPEG4-be történő videó rögzítés már csak hab a tortán – őszintén bevallom, igencsak meglepődtem a minőségben. Ha kedvünk tartja, akár MP3-akat is tölthetünk rá, de csak ésszel, mert a 32MB azért pillanatok alatt megtelik, és ellentétben a P900-zal, itt nincs lehetőségünk bővíteni a memóriát SD kártyákkal. A három beépített játék közül egyet maga a nagy Sega jegyezt, egyfajta mobilra optimalizált Virtua Tennis formájában, mely olyan három-

ben tündököl, melyet a PC úgy 10 éve bizony irigylet volna.

Hunor



Intel Alderwood teszt



Olyan jó lenne egyszer azt hinni... nem, rosszul kezdtem. Olyan jó lenne biztosan tudni, hogy az éppen megvásárolt alaplapunk, memóriánk, VGA-vezérlőnk, ha teljesítményével nem is marad képes két-három éven versenyképes, de legalább fizikailag alkalmas lesz arra, hogy a következő konfigurációknál fel tudjuk használni. Az AGP csatlósát – noha megért egy-két olyan fejlesztést és változást, amely kizárja bizonyos kártyák és alaplapok együttes használatát – üdítő, stabil színtőlként tűndökölt az informatikai világ folyamatosan változó kavalkádjában. Annak idején nagy örömmel, de ugyanakkor nagy kételkedéssel is fogadtuk, aztán amikor láttuk, hogy mire lettek – részben általa – képesek a modern 3D gyorsítók, gyorsan a szívinkebe zártuk Harmadik generációjának biztos piaci jelenlétét, széles támogatását elnézve sokan úgy hittük: ha most egy szupergyors AGP csatlósú kártyát veszünk, reesz lóra nem tehetünk, hiszen következő generációs alaplapunkban is biztos megtaláljuk majd a megszokott AGP foglalatot. Sajnos ez nem így van. Ugyanígy búcsút mondhatunk jelenlegi DDR SDRAM moduljainknak és – ez talán nem annyira meglepő – a 478 lábú Pentium4 processzorunknak is. Szép új jövő. Tényleg az?

Korszakváltás. Tízéves nélkül állíthatjuk, hogy az utóbbi két-három év legjelentősebb változása fog végbemeni az Intel processzorra épülő személyi számítógépek felépítésében a következő generációs alaplapok megjelenésével. A változás szele az AMD táborát is megcsapja majd, hiszen a DDR2 memóriák és a PCI Express x16 csatlósát is eljövendő. A változás nem csupán új lábkiosztású, gyorsabb processzorok megjelenésével párosul, de újrszó processzorhűtővel, gyorsabb memória-elrendezéssel, és a gyors perifériákat kihasználó

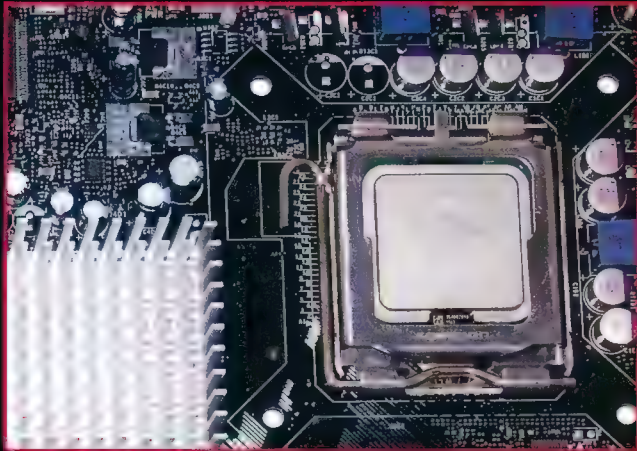
hatók majd a DDR2 lapokban, holott egyelőre itt is „csak” 400, illetve 533 MHz a memóriák belépő sebessége. Bár DDR2 előnye elsősorban nem csak a pusztá meghertzekben keresendők, a felhasználók azonban hajlamosak csak az alapján lőlni, így bizony az első időkben lgencsak nehéz lesz a DDR2 előnyeiről meggyőzni az új gépet összeállító, kevésbé tájé-

szúk lesz az újabb VPU-knak, ennek viszont ellentmondani látszik, hogy az első mérések alapján a PCI Express x16 csatlósú kártyák egy szemernyit nem tudnak profilálni az új csatlósóból: ugyanolyan 3D-s lapkával szerelt, AGP csatlósú testvérek nem hogy egyformán, de jobban szerepelnek a különböző tesztekben és alkalmazásokban. Muszáj azonban hinned a szakértői jóváindulásoknak, ezek szerint viszont az AGP megérett a leváltásra, még ha oly rossz is belegondolni, hogy az elmúlt hónapokban vásárolt X800Pro, XT, avagy GF6800-as kártyáknak rövid elavulttá válik, amint az új alaplapok megjelennek a piacon.

náló PCI Express csatlósával is kecséget – mindezt persze úgy, hogy régebbi memóriamoduljaink és AGP-s VGA-kártyáink használhatatlanná válnak az újonnan épített gépekben. A változás szelét már korábban is észlelhetjük: az Intel Prescott magos processzorainak szokatlanul magas fogyasztása és melegeése sejtetni engedte, hogy a processzor felépítése és hűtése hamarosan nagyléptékű változásokon fog keresztülmentni, hiszen a további teljesítménynövelés lehetetlen volna a jelenlegi felépítéssel. Ugyanakkor a processzorok teljesítménye soha nem látott memória-sávszélességet is követel: a DDR SDRAM memóriák teljesítménye pedig már elérte az optimálisan kihasználható felső határt, így a DDR2 megjelenése sem meglepő. Sokan viszont nagyon foglagnak káromkodni, mert méregdrágán vett, tuningra kihagyott PC3500-as DDR moduljaik sem használ-

kozott vévőket. A legfrább pont mégis az AGP slot elvesztése: aki a közelmúltban vett 100ezer forint feletti csúcskártyát, az aligha tudja majd a legújabb lapkakészletekkel érkező, új alaplapokban használni kis kedvencét, ugyanis az AGP helyét átveszi a kimondottan nagy sávszélességére kihagyott PCI Express x16 csatlós, amely sem fizikailag, sem logikailag lábkiosztásban és működésében nem kompatibilis az AGP-vel. Sokan kérdezhetik: miért kell ez? A fejlesztők szerint az AGP hamarosan túl

Új foglalat és hűtés – praktikum feladatokon. Biztos vagyok benne, hogy lesznek olyan felhasználók, akik képesek lesznek az új LGA775 foglaltatba is rosszul benelezni a processzort, illetve helytelenül felhelyezni a hűtést, de összességében csak dicsérrel tudom jutalmazni az újrszó processzorfoglalat működését. Az új Intel referenciához mindenféle feszítés és kábelcsatlós nélkül, könnyen felhelyezhető volt az alaplapra, és bár a Prescott magos processzor nem éppen hidegfejlesztésgérl híres, kis mennyiségű paszta is elegendőnek bizonyult a rézmaggal illeszkedő új hűtőbordához. Az új foglalat biztosabb beszerelést tesz lehetővé a tapasztaltáv, vagy éppen gyöngébb kezű házi műszeresek számára is, ami nem éppen mellékes, hiszen tudjuk, milyen sok fiatal szerelgeti otthon, háziag a saját gépét. A processzor behelyezése egyszerűbbé vált: a CPU behelyezése után egy keretet kell rábillentened az egyik



oidai felől, majd egy kis kallanyúval rögzítjük a CPU szélleit is stabilan leszorító dupla keretet. A hűtés felszerelése is sokkal egyszerűbb lett – az nem tudom, hogy az összes LGA775 hűtő hasonló rendszerű lesz-e a Intel referencia megoldáshoz, mindenesetre a teszt alatt nekem nagyon meglepett az a cég formabontó megoldása. Idő hiányában és az alapos tanulmányozás végett az alaplapot végül nemcsak egy számítógéphez, hanem rajztáblára helyezve is kipróbáltam: itt egy kicsit furcsa volt az új hűtés látszólag szabadon pörgő lapátjainak látványra, de miután meggyőztem magam, hogy ez nem helikopter, és nem fog felszaladni, már sokkal nyugodtabban néztem rá. A ventilátor bekapcsolásakor ijedősen gyors és hangos, de rögtön a boot során lelassul és elhallgat, szóval teljesítménye ellenére sokkal csendesebb, mint a 478-as foglalatú Prescott magos processzorokhoz mellékelte gyári Intel „poroszó”.

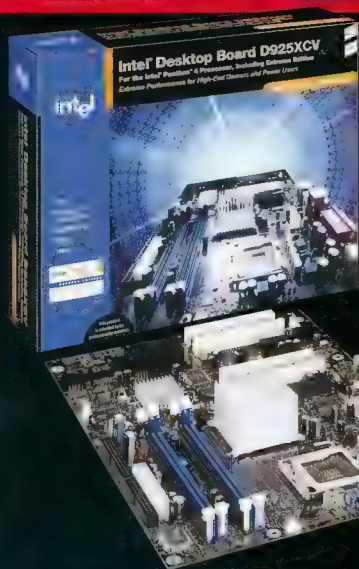
Intel design. A tesztelésre kapott D925XCV igazi gyöngyszem: az Intel 925X lapkakészletre épülő alaplap olyan referenciatermék, amely kiváló felszereltségével és kialakításával utat mutat más gyártók számára. Robosztos alaplap, kisass furcsa elrendezése előre vetíti a közeli jövőben ugyancsak várható változásokat is, amelyek minden bizonnyal szaktípusok majd a jelenlegi ATX szabvány által diktált formai követelményekkel, hogy a nagy teljesítményű asztali gépek jobban hűthetők és legyenek majd. Mindezek

ból a változásokból egyelőre csak egy-két apróság látszik, de a hatalmas alaplap hűtést, a PCI slotok, a CPU foglalat és az ATA/S-ATA vezérlők elhelyezését látva mégis szokatlan a lap látványra, holott igazából még nem sokban tér el napjaink más ATX-es alaplapjaitól. Akár 4GB-nyi memóriát is belegyömösölhetünk – a kétsatornás működéshez ugyanúgy kell ügyelnünk a modulok helyes párosítására, mint azt a korábbi kétsatornás rendszereknél megszokhattuk. Egyetlen ATA és 4 S-ATA csatlakozó van az alaplapon, ugyanakkor a floppy csatlakozója még mindig megtalálható rajta. A jobb sarokban lent egy érdekes csatlakozót is találhatunk: az egy 4 pólusú tápkábel kimenet, amelyre ventilátorokat, kisebb teljesítményű belső hardvereket köthetünk, ha már a tápegység felől nem maradt elegendő madzagunk. Mondjuk én magam előbb vennék egy jó minőségű Y tápkábel elosztót, semmint az alaplapról táplálják bármik is, de hát ez van – mondjuk ventilátorok esetén még jól is

jöhet, ugyanis ez az alaplap táp kimenet szabadon ki és bekapcsolható. A kézikönyv szerint szigorúan kötött az erre a csatlakozóra illeszthető eszközök teljesítménye, tehát mervelem azt, DVD-írók ne erről működtesseknél lehetséges, mert az hamar egy halott alaplap tulajdonosává varázsolhat minket. Az D925XCV általános felépítése kiváló, még háza szert állapotban is kitűnően hozzá tudunk férni minden fontos csatlakozóhoz, egyedül a hosszabb VGA kártyák használata okozhat gondot: ilyenkor nehéz a memóriamodulok alsó műnyája rekeszébe hozzá férni. Szerencsére a S-ATA csatlakozók nem kerültek teljesen alulra, így toronyházban sem kell attól tartanunk, hogy nagyon feszülni fognak a S-ATA madzagok, ha a torony tetejében lakó S-ATA eszközt kell bekötnünk.

Give me power! A tesztelés első fázisában jól megjártuk egy vadonatúj Thermaltake tápegységgel: a 460 wattos táp használatával borzasztó instabil volt a rendszer – mire rájöttünk, hogy az új (egy órával korábban kibontott) táp a hibás, már minden létező hardver- szoftverfejlesztő elátkoztunk. A saját gépeink egyikéből gyorsan klopértél (egy éve folyamatosan működő) 300 wattos Zalman táp végül visszaadta elveszett élet- és munkakedvünket, és egyben cáfolta azokat a rémhíreket, hogy egy 300-as tápegység kevés lesz a 3GHz feletti Prescott rendszerekhez és az új alaplapokhoz. Az új alaplapokon már újszerű tápcsatlakozót találhatunk, amely 4 lábbal többet követel, mint az eddigi ATX-es tápcsatlakozók: ha még nincs ilyen a tápegységünkön, akkor a meglévőt is használhatjuk: ebben az esetben a (ha a kis bűtykök felüire asik) jobb oldalhoz kell igazítanunk a csatlakozót, így 4 csatlakozó üresen marad a baloldali részen. Természetesen a 4 pólusú külön csatlakozóra is szükség lesz a CPU közvetlen táplálása érdekében, ha ilyen nincs a tápegységünkön, akkor a megszokott, mervelemezken és CD/DVD meghajtókra is használhat 4 pólusú mólus






dugasz is rendelkezésünkre áll az alaplapon – de a kettőt egyszerre ne használjuk!

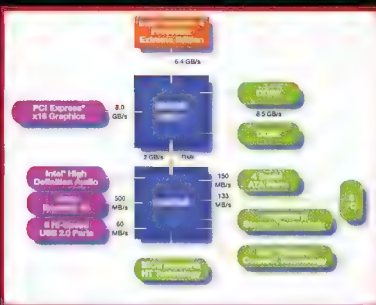
Teljesítés. A rossz táppal futtolt felesleges körök-
től eltekintve a rendszer telepítése zökkenőmentes
volt. VGA kártyának egy Albatron Trinity PCX5750
kártyát használtunk, amelyet sokkal inkább a szük-
ség, semmint nagy teljesítménye vezérelt utunkba:
más PCI Express csatlósú VGA-kártyák nem tud-
tak szerepelni a lapzártán után becsúszott új Intel
konfiguráció soron kívüli teszteléséhez. Végso-
ron nem is a szintetikus tesztek és mérések miatt
szereztek össze a gépet, hiszen arra majd sokkal in-
kább megfelelnek a későbbiekben érkező, sok
gyártóktól származó, tuningbarát termékek, sokkal
inkább úgy átfogó, előzetes képet szerezhetünk volna
adni a közeljövőben érkező új rendszerekről, illetve

magáról az Intel termékéről a mindennapi praktikum szintjén. Háttérként egy S-ATA csatlósúl, 16 MB gyorsítótárral ellátott 250GB-os Maxtor merevlemez használtnak, az optikai meghajtókat egy Plextor Premium CD-RW drive képviselte. Az új alaplap chipkészlet meg tudja tréfálni a Windows XP telepítőjét, ha nem „Legacy” módba kapcsoljuk, akkor nem látja a S-ATA vezérlőre dugott merevlemez, viszont ha „Legacy” módba telepítjük, akkor később zűrös lesz „Enhanced” módba kapcsolni (amely lehetővé teszi az összes alaplapl ATÁ és

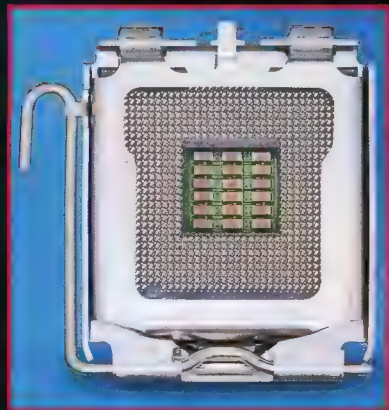


S-ATA egyidejű használatát), mert az XP zokogni veheti. A megoldás: a telepítés első fázisában F6-et kell nyomni, és ott kell átadni a SATA/RAID vezérlő drivert a telepítés alatt álló rendszernek, akkor nem kell lemondanunk az „Enhanced” mód előnyeiről és mindenki jól jár. A telepítés után érdemes kihasználni az alaplaphoz mellékelt CD lemezt, amelyen egy keretprogram minden kiválasztott drivert és alkalmazható telepítési egy csúszra – roppant kellemes, bár kissé frusztráló, hogy amíg nem fejező be, nem igazán érdemes más beállításokkal vesződniünk, ugyanis kérdéses nélkül újraindítgatja a gépet egy-egy komponens telepítése után, általában pont olyankor, amikor éppen elmentenénk valami általunk kezdeményezett, nagy nehezen összehozott beállítást. Az automatikusan felajánlott programok és driverek közül csak az Intel Performance Accelerator nem tetszik fel, ugyanis XP alatt kellőmértékű élményeink voltak ezzel a rendszerkomponenssel a CD/DVD-írással kapcsolatosan, szóval mi inkább kerülünk szegényt. A rendszer nagyon fűrge, könnyen kezelhető konfiguráció lett: a 16MB-os gyorsítótárral dolgozó Maxtor merevlemez meglepően jól sebességgel dolgozott gyors processzor és memória alá. Fagyaszt, megállást egyetlen esetben sem tapasztaltunk, minden program zökkenőmentesen és jól futott, ami a vadonatúj alaplapi chipkészlet, memória és az új VGA csatlakozással együttesen egyenesen szuper: az Intel programozói nagyon jól dolgoztak a driversompa irásakor.

Teljesítmény, stabilitás. Kimagasló eredmények nem születtek a mérések során: a gép pontosan úgy teljesített, mint az eddigi Prescott alapú rendsze-



rek: a magabab árújelnek köszönhetően kicsiny teljesítményfogyasztással eltekintve nem volt növekedés az Intel 875 lapkakészletére épülő P4 rendszerekhez mérten. Ez talán kissé kiábrándító, de nem szabad elfelejteni, hogy a következő generációs rendszerek beépítő szírije, és megszokhattuk, hogy a teljesítmény eleinte összejár a technológiai határvonalon mentén. Az LGA775 tokozású processzorok vélhetően meg sem állnak majd a 4.5 GHz-ig, és addigra valóban látványos lesz a sebességi különbség, amit az újszerű DDR2 memória-ellátás segít a sokkal jobban ki tud majd szolgálni, mint a jelenlegi 3GHz-es processzorokat. Nagyon fontos megjegyezni, hogy az új Intel lapkakészlet megint jól sikerült a perifériákkal való kommunikációt illetően: az északi és a déli chip, az alaplapi ATAS-ATA/RAID vezérlők az Intel legendás lapkakészleteinek stabilizált időzik, ami igazán fontos lehet, ha nem csupán játéka, de komoly multimédiás alkalmazásokra, 3D-s tervezésre, CD/DVD-írásra, adathárchiválásra, azaz munkára is szánjuk jövőbeni gépünket. Az Intel D925XCV alaplapi miniszettalon nem az „egyszer” otthoni felhasználók gépeinek alapja lesz, hiszen az Intel alaplapon a jó felszereltség és a stabilitás mellett sajnos magas fogyasztást érszintet is képviselnek, de ezt az alaplaptól elnézve bizony kijelenthetjük, hogy a hamarosan érkező, Intel 925X lapkakészletre épülő alaplapon ugyan termékek lesznek, amelyek hamar után találának a hardcore játékosok számúfogézáiba. Az AGP elvesztése és az újabb DDR2 bevezetése ugyan fájdalmas csapás lehet – főleg a közelmúltban VGA kártyát és memóriát beszerzett felhasználóknak –, de összességében megint előre léphetünk egyet. A fejlődés és esetben sem fájdalmentes, de mindenképp megéri, hiszen gyorsabb memóriákat, a (jövőben) gyorsabb processzorokat és talán a PCI Express teljes kihasználása esetén még gyorsabb VGA-kártya megoldásokat is kaphatunk az innovatív újításoknak köszönhetően.



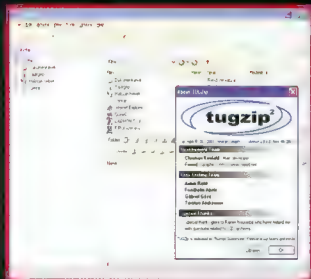
Hasznos programok

Az augusztusi meleg ellenére ebben a hónapban szokatlanul sok, jó minőségű, ráadásul jól használható program jelent meg. Ezeket nem csak kipróbálásra, de rendszeres használatra is melegen ajánljuk.

TUGZip Free v2.0

Egy gyors, hatékony, kisméretű, egyszerűen kezelhető és sokoldalú tömörítő minden számítógép-tulajdonosnak kötetlen darab. A TUGZip tökéletesen megfelel az előbb támasztott követelményeknek, ráadásul magánszemélyek ingyenesen használhatják. Lehetőség: beépülés az Explorerbe, jelszavas védelem, XP vagy Office menük, fájldekompresszió, beállítható tömörítések stb.

www.tugzip.com



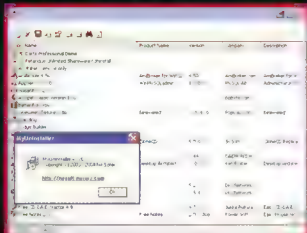
AM-DeadLink v2.0 (magyar)

E magyar nyelvű program segítségével az Internet Explorer, a Netscape vagy az Opera böngészők Kedvenceit (Favorites) ellenőrizhetjük és karbantarthatjuk egy kattintással. A szoftver végignézi a bejegyzéseket, s amennyiben nem létező url-t talál, megkérdezi: letöltheti-e. Kisméretű, egyszerű, de hasznos program a felesleges Kedvencek eltávolításához.

www.algnes.com

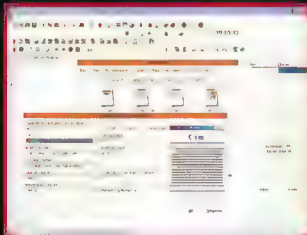
MyUninstaller Free v1.20

A mindössze 30K-s programot még telepíteni se kell: elég csak elindítani. Szolgáltatása: a rendszerre telepített programokat gyorsan és megbízhatóan eltávolítja. Használja a hagyományos visszavonás (Uninstall) módszerét, ennek hiányában, vagy a program sérülése esetén közvetlen letöltésre is alkalmas. Extra szolgáltatás: megnézhetjük a szoftverek jellemzőit (jobb gomb), és elmenthetjük HTML adatba a fellelt programok listáját. nirsoft.mirrorz.com



Putra Writer v1.7 (magyar)

A Putra Writer ingyenes, magyar fejlesztésű HTML-fejlesztő, mely gyors és kényelmes munkát tesz lehetővé közzétételre. A program használatát kezdők részére nem ajánljuk, mivel HTML-ismeret szükséges. Az egy évvel ezelőtt megjelent változathoz képest beépített Explorer, úgynevezett tag Inspector, tagszerkesztő, tagfelismerés, hibafelismerés és -javítás található benne. Az Eszköztár jelentősen kibővült. Különlegessége egy magyar nyelvű NetOktató. putraware.ini.hu



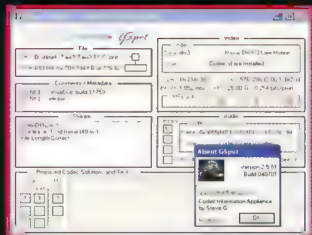
Free Download Manager v0.9

Az ingyenes letöltést segítő programok táborába tartozik a kevesek által ismert Free Download Manager. A program szolgáltatásai hagyományosak: http és ftp lehetőséggel bír, támogatja a több szálon történő letöltéseket, a társaszo használatát és a gép kikapcsolását is elérhetjük a menüben. A letöltések kategorizálhatók, valamint tetsző szerint beállítható, hogy a böngészőt vagy a végolapot figyelje.

www.freedownloadmanager.org

Gspot v2.51B1

A népszerű VideoToolbox mellett a Shareware Gspot is új változattal jelentkezett. A program segítségével mpeg-1 és mpeg-2 (avi, vob, mpeg) filmekről kaphatunk igen részletes információt. Megnézhetjük a hangra és képre vonatkozó összes információt: a bitrátát, a tömörítést és azt, hogy milyen kodek szükséges a filmhez. gspot.headbands.com



CD to MP3 Free v1.0

Az ingyenes szoftverrel pillanatok alatt átalakíthatjuk audio CD-inket mp3 vagy wav formátumokra. Különlegessége, hogy tartalmaz hangfelvételt, mellyel közvetlenül mp3-hangfelvételeket készíthetünk. Támogatja az internetes adatbázis-elérést (CDDb), tömörítőnek pedig az ingyenes Lame encodert használja.

www.eusing.com

A hónap szoftverei

Szótár v7.4.137 (magyar)

www.jomagam.hu

BitDefender Free Edition v7.2

www.bitdefender.com

DikX v5.2

www.dikx.com

Gr8 Player v0.96

www.madebyhenry.com

SpywareBlaster Free v3.2

www.wilderssecurity.net

WhereIsIt? v3.61 (magyar)

www.wherelst-soft.com

WinRAR v3.4 B2 (magyar)

www.rarlab.com

Eugene DVD Player v0.99.5

eugene7777.tripod.com

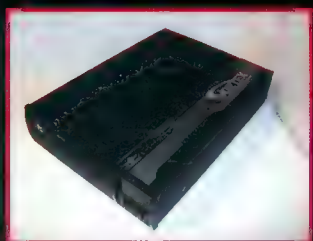
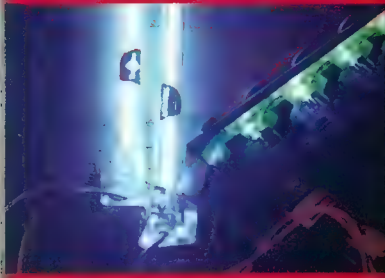
The GIMP v2.0.2 (magyar)

www.gimp.org/wln32/

Winamp v5.0.4

www.winamp.com

Vantec hűtőrendszerek



ICEBERG DDR Memory Heatspreader. A memóriamodulok a személyi számítógépünk gyakran használt, teljesítményképes határán működő alkatrészei közé tartoznak. Ezért aztán ezen alkatrészek is hajlamosak a melegedésre, hőtermelésre, melynek mértéke a használati időtartamtól függően egyre inkább megközelítheti az üzemi hőmérsékletet, illetve a kihasználtságtól, túlterheléstől függően ezt az értéket túl is léphetik. Ez hibához, illetve rendszerösszeomláshoz vezethet. Ennek a nem kívánt eseménynek a megelőzése érdekében több gyártó kifejlesztett passzív memóriahűtő rendszereket, ami a hőleadás növelését célozza. A passzív jelző ebben az esetben az aktív hűtőfelület megnövelését jelenti. A VANTECH DDR-A1A jelzésű szettje is egy ilyen, jó kialakítású és remek hatásfokú, memóriamodulokra alkalmazható borda. Az alumínium hőleadásra szolgáló felületét a memóriachipekhez egy ragasztóval kezelt szivacsos anyag köti össze, aminek a megfelelő hőátadás mellett a felületi egyenletlenségek kiegyenlítése is a feladata. A két oldalt egy szorítólemez köti össze, aminek a hőkiegyenlítés és a megfelelő pozicionálás a célja. Egyszerű, jó hatásfokú és nem utolsággal olcsó!

VORTEX. A memória mellett a háttértárolók közé tartozik a merevlemez, mely szintén nem tartozik a kevésbé kihasznált alkatrészek közé, és bennük már mozgó alkatrészeket is fellelhetők az elektronikai alkatrészek mellett. Mindkét alkatrészcsoc-

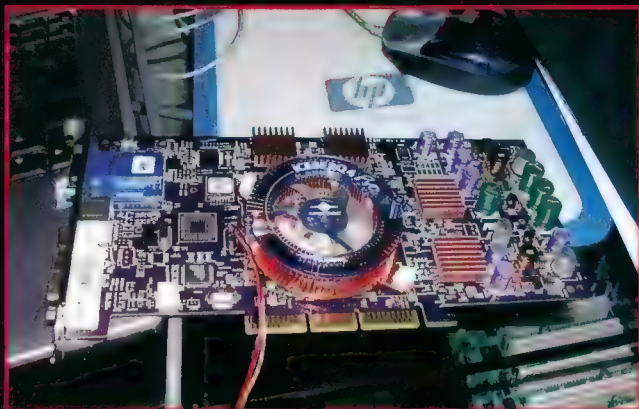
port hőtermelő alkatrész. A folyamatos terhelés mind az aktív mind a passzív elemeket olyan mértékben kihasználja, ami az esetleges környezeti hőmérséklet növekedésével a bizonytalan működési tartományba taszíthatja az alkatrészeket. A Vortex HDD-ek olyan kialakítással büszkélkedhetnek, ahol a megfelelő légáramlás biztosítja az üzemi hőmérséklet fenntartását. Az 5,25"-os meghajtó helyére beépíthető alkatrész az előlapot leszámítva fémből készült, ami szintén a megfelelő hőátadást biztosítja. Emellett egy axiális ventilátorral növelhetjük a levegő áramlását a három rendelkezésre álló fokozat segítségével. Használati kényelmit az előlapon található hőmérsékletjelző is segíti, ami mellett a porszívóval is felszerelt légnyalás kapott helyet. A hűtő fehér és fekete színben is megvásárolható.

ICEBERG All-in-One. A nyári időszakban sokszor tapasztaljuk, hogy a gyengébb felszereltségű alaplapokon a chipset illetve a beépített VGA vezérlő tuningolással elérhető maximális teljesítménye a megemelkedett hőmérséklettel egyenes arányban drasztikusan romlik. Ennek oka, a már oly sokszor emlegetett biztonságos üzemi hőmérséklet túllépése, amit az alapon telepített passzív bordák nem képesek megfelelően elvezetni. Ennek orvoslása érdekében a Vantec CCB-A1A alumínium bordákkal felszerelt upgrade kitje jó megoldást nyújthat, mert egy 5000 fordulatú golyóscsapágyas ventilátor, valamint egy sűrű bordázott döntött laminált passzív elemet tartalmaz. Jó megoldásokban nem szűkölködik a csomag, patenettel, ragasztóval egyaránt rögzít-

hetjük a hővezető részeket, amiket csak az északi híd illetve csak a GPU hűtésére is felszerelhetünk. A doboz ezek mellett még tartalmaz egy tűbusz szliikon pasztát, valamint a ventilátor vezetékek közvetlenül a tápra kötéséhez szükséges átalakítót.

ICEBERG PRO Premium VGA Cooling Kit. Mint a név is jelzi, az amerikai illetőségű cég gondolt az egyre növekvő teljesítményű GPU-k hűtésére is. A kialakítást alapvetően az NVIDIA alapú megoldások megfelelő hőmérsékleten tartására lett kifejlesztve. Az ajánlott felhasználás GeForce4 Ti 4200-tól FX 5600 ULTRA kártyákig terjed, mivel az ennél nagyobb teljesítményű kártyák már processzor szintű hőtermeléssel büszkélkedhetnek. A ventilátor maga több érdekességgel rendelkezik: az 5500-as fordulattal még nem tartozna ezek közé (bár emiatt ne várjuk el tőle, hogy teljes csandben fogja tenni a dolgát), de a lapátok kialakítása már igen. A lapátok szöge az állagosságnál jóval kisebb, ami nem a légszállító képesség növelését hivatott növelni, sokkal inkább az áramlási irány meghatározása miatt lett ilyen, ami ebben az esetben nem felesleges, hanem az oldalt kialakított réz bordák felé néz. Hatásfoka ezeken a kártyákon a tuningolást is lehetővé teszi, mivel az anyha túlméretezés is jól látható. Átlátózó házakban a ventilátor kéken világító fénnyel emellett, hogy meggyőzz minket a szerkezet problémamentes üzemeléséről, design szempontból sem utolsó. Az előbb említett túlhatási lehetőség a GPU mellett a memóriamodulokra is kiterjed, mert négy, rézből készült, felragasztható bordát is találunk a dobozban.





NEXUS Fan & Lighting Controller. Az NXP-301-es kódjelű modell egy zöld és kék ventilátorfordulatszám szabályzót és két hidegkötődes fénycsővet tartalmazó dobozt jelent. A venti-kontrollere zöld fénybe burkolja az előlapján található négy passzív potmétert, melyek középpontja enyhén felfelé néz, mivel az általános hálózati-rendezés könyökmagasság alatt található. A passzív jelző azt takarja, hogy a potméterek nem közvetlenül szabályozzák a ventilátorokat, hanem egy erősítőn keresztül végzi a fordulatszám-szabály-zás feladatát. A negyedik, kisebb tekerentyű a

kék katódok gerjesztési feszültségét változtatja, ami a kibocsátott fényerőt módosítja. Ez persze csak teljesen átlátszó, vagy plexi ablakkal fel-szerelt házaknál érdekes, amibe ragasztott tapan-csokkal bárhova felszerelhetjük a látványeleme-keket. Az alkatrészek sorában találunk vezetékeket, rögzítősavakat és leírásokat, amelyek az ősz-eszerelést segítik.

SPECTRUM mouse pad. Sokféle egérpádot láttam már: olyat, ami kíméli a csuklót, vagy esetleg nagyobb pontosságot biztosít. Egyes faj-

tái nem a használhatóságot, hanem a kinézetet tartják szem előtt. Az utóbbi csapatot erősíti ez az egérpád is, aminek, himmm... hogy is mon-djam, kéken világító fénye inkább alkalmas egy füledt éjszaka megteremtésére, mint arra, hogy valaki hosszabb ideig használja. A gond a követ-kező: az USB-hez csatlakoztatott tápkábelben ke-resztül érkező delej által gerjesztett világoskék fény hosszabb időn keresztül meglehetősen za-varó tud lenni. Még közepes fényviszonyok mel-let sem érzékelhető a látványelemnek szánt op-ció, sőtőtiben pedig szerintem kifejezetten idegés-ítő a monitor mellett egy másik fényforrás. Muta-tós darab, de ha a használhatóságnak ennyire a rovására megy, akkor erősen megkérdőjelezhe-tő, hogy a haverok várható vállveregetése el-égendő indok-e a megvételhez. Mondjuk, bizto-san lesz, akinek tetszik, de az átlagos felhasznál-ók nem valószínű, hogy az első adandó alka-lommal rohanni fognak érte a legközelebbi sarki hardverboltba. Első látásra valóban élmény-számba megy (Brazília természetesen rögtön ki-la-lálta, hogy neki most és azonnal kell egy, bár ez hamar ellillanhat, viszont ha szereted ezeket a vi-lágító csilbiri izéket, akkor tetszeni fog, sajnos, azonban az egér tologatására szánt hasznos fe-lületet meglehetősen szűkre szabták, ezért aztán, vagy magasra állítjuk a Windowsban az egér érzé-kenységét, vagy kézi súlyzóként használjuk kedvenc ráncsálónkat.

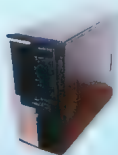
Hugo



Budapest, XIII. Radnóti M. u. 22/a. Tel: (1) 329-2880,
Szeged, Takaréktár u. 4. Tel: (62) 452-832.
Békéscsaba, Gyóni G. u. 17. Tel: (66) 540-130

www.novacom.hu

Játszon velünk!



Nova GamePlus

ABIT IS7-E ALAPLAP, INTEL P4 CELERON 2.4 GHZ,
256 MB DDR PC2700 MEMÓRIA, ATI RADEON 9600
128 MB TV+DVI, MAXTOR 80 GB, 7200 RPM,
LG 52X/32X/52X/16X CD/RW+DVD FDD, 5.1-ES
DIGITÁLIS HANG, HÁLÓKÁRTYA, MAGYAR BILL, EGÉR

Bruttó **109.975 Ft**

vagy 36 x **4.490Ft**



Nova Multimédia

ABIT AN7 NFORCE „AI” ALAPLAP,
AMD XP-2500+ / 1.83GHZ „BARTON”, 256 MB DDR
PC3200 MEMÓRIA, ATI RADEON 9600 128 MB
TV+DVI, MAXTOR 120 GB, 7200 RPM, LG 4082 8X
DVD-R/RW+R/RW ÍRÓ, FDD, SOUNDSTROM 5.1
DIGITÁLIS HANG, HÁLÓKÁRTYA, MAGYAR BILL, EGÉR

Bruttó **139.975Ft**

vagy 48 x **4.997Ft**



Nova Extreme

ABIT IC7 1875P ALAPLAP, INTEL PENTIUM 4
3,0GHZ/800MHZ, 512MB DDR PC3200 MEMÓRIA,
ATI RADEON 9800 PRO, 128 MB TV, MAXTOR 120
GB SATA, LG 4082 8X DVD-R/RW+R/RW ÍRÓ, FDD,
REALTEK 5.1 DIGITÁLIS HANG,
HÁLÓKÁRTYA, MAGYAR BILL, OPTIKAI EGÉR

Bruttó **229.975Ft**

vagy 48 x **8.189Ft**

Pixelsóder



Megjött! Megjelent! Megvetted, kölcsönkaptad, leoltóztad (fűj), fegyverlyukon keresztül teleportáltad, tökéletesen mindegy, de itt van a lemez (CD-s változat esetén három darab lemez), és már nyomhatod is be a gépbe. Hiszen erre vár a frissen beültetett X800 Pro, GeForce 6800 Ultra (kinek mi a perverzója, ATI vagy Nvidia): végre valami igazán ütős Játék (szándékosan írtam nagybetűvel, na), amelyik maximálisan kihasználja a gépedet, és persze remélhetőleg kellemes perceket is szerez számodra (bár erről – mármint az önfeledt szórakozásról – mintha kezdenénk elfeledkezni a pixel shaderok és az anti-aliasing technológiák bővítésében). Óriási felhajtás, mondhatni, örüllet, hype övezi a régen várt Doom3-at, és bizony, nagyon tanulságos, hogy mit is kaptunk az arcunkba a sok év várakozás után.

Szerettem volna, egy kicsi hasábkockát kapni a Doom3-tesztben, hogy leírhasam a véleményemet, de aztán meggondoltam magam. Egyrészt így nem kellett külön témát keresgálnom a Sóderhez. Másrészt meg nem tesztet akarok készíteni a játékról, csak szeretném felírni, hogy mit gondolok róla úgy, hogy ügyesem egy lépést hátrálva a teljes képet figyelembe venni, ami ugye a fanatikus tesztelőnek nem mindig adatik meg: neki az a dolga, hogy merüljön el a játékban fejbübi, és csak addig dugja ki a száját a felszín alól, amíg az értékelést elhőrgi a cikk végére. A játék óriási. De tényleg. Borzasztó hangulatos, igazi Doom élet(vagy inkább halál)érzés kerít hatalmába néhány helyen, és bizony, lehet ugrálni: van benne para bőven. A környezet megteremtése szerintem nagyon jól sikerült: az Evil Dead és a Nyolcadik utas a halál kombinációja jól funkcionál, kár, hogy a dinamikus fényeket a legtöbb helyen erőltetetten használják ki, csak a tábla hiányzik egy-két tremből: figyelem, ez itt megint újdonság Carmack legújabb engine-jéből! Ne bántsuk a céget ezért: abból élnek, hogy majd eladják a motort számos fejlesztőnek. Az én izlésemnek viszont a játék kicsit sötét és túl egyszerű. Amikor az elején rögtön

ki lehetett szabadulni egy pillanat erejéig a felszínre, már-már táncot jártam az örömtől, hogy kicsoda ötlött: odakint fogy az oxigén, és később ez még izgalmas lehet, ha folyamatosan bújós-kázní kell majd a belső és külső helyeknek között, uram bocsá!, talán a játékmenet nem lesz előre rögzített, lineáris! Aki már játszott vele, az talán el tudja képzelni, mekkorát csalódtam ebből a szempontból. Amilyen jól kezdődik a játék, olyan gyorsan válik unalmasá a monoton, hentes játékmenet. Előre bocsátom: nem tudom, hogy a tesztben – pár oldalal aróbb – mit olvashattok a játék kapcsán, de nekem az a sommás véleményem, hogy a Doom3 tíz évet ölel fel: 1995-ös játékmenet 2005-ös technológiával színvonalal párosítva. Hát ezért kellett azt a sok 9800Pro, 9800XT, GeForce FX kártyát lecserélni? Hogy kapjunk egy korlátozottan (hehe) játszható technológiát demót? Néhány tesztprogramban több interaktivitást tapasztalhatunk, mint az id legújabb remekművében, ami az előre beállított ígéretek tükrében nagyon keserű pirula lehet a vásárlóknak (mondom, a vásárlóknak, akik megvették).

Ímeidőt még a sok Doom3-rajongó keresztre feszítene, lefom: igazából nem is a Doom3 a rossz. A számítógépes játékipar és a megcélzott vásárlói réteg változott meg olyan irányban, amelyik csak és kizárólag a hardvergyártó orlékoknak kedvez, a felhasználókat agymosott zombiként a féléves gépiújítási kényszerbe taszítva. A Doom3-ról szóló internetes beszélgető csatornák 90%-a nem a játékmenetről szól (lehet, hogy nincs mit taglal-

ni rajta, hehe), nem arról megy a diskurzus, hogy ki hogyan oldotta meg a játék feltörését (nagyon bonyolult feladatok vannak ám), hanem arról, hogy a játék kinek milyen sebességgel fut, és hogy a tizededmilyen eredményt mutat! Emberek! Tessék szépen már észhez térni! A Doom3 ugyan rendkívül hangulatos, bámulatos technikai szintet képvisel (és éppen ezért borzasztóan nagy gépigényű) játék, de mint JÁTÉK, szerintem sokkal kevesebbet mutat, mint az utóbbi években megjelent tucat FPS-ek bármelyike. Kít érdekel, hogy milyen sebességgel megy a gépeden? Mire a Doom3 motorjára épülő, valóban jó játékmenettel rendelkező FPS-ek megjelennek a piacon, a mai csúcs X800 és GeForce 6800 kártyák simán elérhetők lesznek minden átlagos felhasználó számára: addig meg tessék elővenni a NOLF 1-et, vagy a Deus Ex 1-et, vagy akár – ha már minden képp a vég nélküli öldöklés a cél – a Painkiller. Furcsa, totál hentes jellege ellenére a Painkiller sokkal ritmusosabb, sokkal emészthetőbb, motivációban gazdagabb játék lett, mint a Doom3. Talán az a baj, hogy a Doom3 készítői nem merték felvállalni azt, hogy mit is készítenek valójában: egy teljesen átlagos, középszerű programot, csak épp gyönyörű kontérsbe csavarva. A kontérs azonban itt jóval többre került, mint amit beletekertek: ha amúgy is új VGA-kártyád van, akkor nem számít, de csak a Doom3 miatt ne vegyél új 3D-s megjelenítőt, mert nem éri meg. Mondjuk, az ellentábornak meg azt üzenem: a Doom3 legalább megjelent.

PPéter



Sulinet
expressz



Sulinet Expressz
számítógépek

http://oldman.ini.hu

Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!
Tuning-konfigurációk!
3 év garancia!

Hardwerem-96 Kft.

1067 Budapest, Csengery u. 53.

Telefon: 312-2325, 06-20-9244-647

Nyitva: H-Cs: 9-16, P: 9-15

oldman@hdsnet.hu



BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!Iskolakezdési AKCIÓ!!!

PC konfiguráció

AMD 2GHz, 40GB, 128MB,
combo drive, bill, egér
54.000,- + áfa

Tel: 383-2843, 20-9-264-507

E-mail: balati@ahol.com

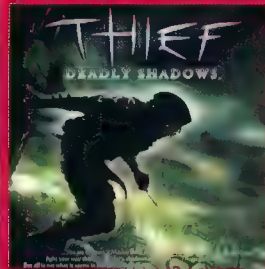
WEB: www.balati.hu

Nyitva: H-P 9-17h

GAMERONI INC

GAMER

GAMER MAGAZIN 2004/07



Thief: Deadly Shadows játék

Thief: Deadly Shadows

PC CD-t nyert:

Fekete László

9900 Orosháza

Nagy Tamás

9132 Árpád

Gulyás Zoltán

1080 Szolnok

www.mobilissimo.hu

Küldd el SMS-ben a kiválasztott háttérkép, vagy polifónikus csengőhang kódját a 06-90-626-627-es számra, majd a választást kapott bönösöd vagy szolgáltatól hírvízenetel töltöd le a WAP-on keresztül. Amennyiben ajándékba szeretnéd küldeni, írd be a kód után egy szövegkísérlettel a címzett mobilszámát. Példa: GAMP 213 06201234566

Polifónikus csengőhangok

Mr. Pink
Apollo440
Chumbawamba
Carole
Justin Timberlake
Sonique
Mouja 7
Paul Van Dahl
Robbie Williams
Rossini
Toziano Piano

Family portrait
Stop the Rock
Tubthumping
Feel the beat
Sonoris
Alive
Honey 98
Castles in the sky
Let me entertain you
Igi/Vincent
Sere nero

GAMP 1327
GAMP 1304
GAMP 1309
GAMP 1293
GAMP 1282
GAMP 1288
GAMP 1309
GAMP 1310
GAMP 1285
GAMP 1278
GAMP 1287
GAMP 104
GAMP 108
GAMP 111
GAMP 144
GAMP 1281
GAMP 127
GAMP 1174
GAMP 1145
GAMP 1311

Órult szre em
Egyedü
Valencia, Amanta
Miguel Jimenez
Királyváry
Hancu kar
Mere jár a bolognóg
focim
Szerezz most

PRM P
Sallatation
BabyBoy
I shot the sharrif
Soda Pop
Did my time
Living for the moment
Anyone of Us
Moonlight shadows
Superstar
Red blooded woman
Take a look
Nuno
Don't stay
St Angel
Pass the Dutch
Closer
Just a girl
Stay 12ed Surprise
Sexed Up
In sin in love

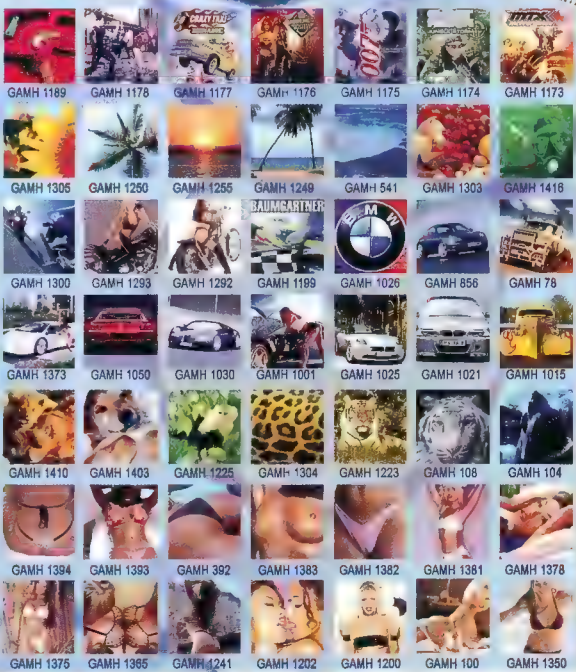
Enno Mernone
Pink Panther
Rém rendes csa ad

A Profil
Fumzone
Love and mangle

GAMP 1027
GAMP 1124
GAMP 1008
GAMP 1293
GAMP 1294
GAMP 1267
GAMP 1089
GAMP 1170
GAMP 1258
GAMP 1254
GAMP 1194
GAMP 1225
GAMP 1201
GAMP 1277
GAMP 1296
GAMP 1222
GAMP 1218
GAMP 1217
GAMP 1172
GAMP 1159
GAMP 1204
GAMP 1245
GAMP 1236
GAMP 1016

Színes natterképek

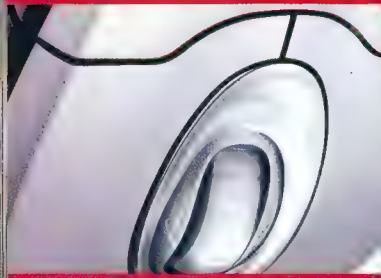
Az élet WAP-os oldala...



06-90-626-627

Az SMS egy 160 bites. A csatlakoztatott mobiltelefonon keresztül a választott háttérkép vagy csengőhang letöltéséhez a 06-90-626-627-es számra kell SMS-t küldeni. A választott háttérkép vagy csengőhang letöltéséhez a választott kód után kell a mobiltelefonodra megadni a címzett mobilszámát. Példa: GAMP 213 06201234566

Egér-egér játék



Logitech MX510 és Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0

Néhány éve még azon töprengtem, hogy játékból fogok megélni, és dicsőséget szerezni a hazámnak, bár mindig csodálkoztam azokon a cégeken, akik hatalmas összegeket áldoznak, hogy egy-egy cyber gamer az ő nevüket viselje a baseball sapkáján. Az eredményes tömegment kellékeinek sora rövid: képesség, egy jó gép, és az elérhető legjobb egér. Az első tényező nem az erősségem (pedig rendszeresen látogattam a Pető Infózetet), és a másodikat is elbuktam tőkeeres szponzor hiányában. A harmadik területen viszont körülnéztem, mire számíthat a magamfajta egyszerű játékos.

Itthon két egér jöhet szóba, a magyar piacon hivatalos disztribútornál még nem elérhető, de a vadkeleti viszonyoknak megfelelően azért minden valamirevaló üzletben kapható Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0, valamint a jó öreg MX500 közvetlen leszármazottja, a Logitech MX510. Az illusztris társaságban a Razer Viper tudna talán labdába rúgni, ha a Karmának lenne hazai kereskedője. Beszerzése ennek köszönhetően kudarcba fulladt, a róla szóló cikk valamely következő számban lehet majd kiváló ballasztanyag.

A kórtással nem foglalkoztam, egyrészt mert az Explorer OEM, az MX510 pedig dobozos változatban érkezik, másrészt az ellenfeleket a leginkább esetben hatja meg a zsinas szélesvásznú csomagolóanyag. Az értékelés során az alábbi tulajdonságokra összpontosítottam: gyorsaság, pontosság, ergonómia, általános használhatóság. Az alkalmazott játékok: Counter Strike: Condition Zero, Far Cry, Call of Duty, UT 2004, "diagnosztikai" program: mouse rate checker 1.1b; illesztők: MouseWare 9.80, IntelliPoint 5.0. Függlelme véve azon szerény kisebbség igényeit, akik munkára (is) használják az egerüket, bevettem a csapatba a Photoshop 7.0 CE-t. Ez a program két szempontból is érdekes. Rendeltetészerű használat mellett az egér pozícionálhatóságát mutatja, egy kis trükkkel pedig azt nézhetjük meg, mekkora

sebességnél adja meg magát az optika. A kísérlet egyszerű: nyissunk egy egész képernyős vásznat, majd kezdjük el mozogni fel-le az egeret, úgy, hogy kezünk lehetőség szerint mindig azonos utat járjon be. A módszer nem a legpontosabb, de ha jó ritmust választunk, lesz viszonyítási alapunk. Az én metronómom Elvis vs. Jdi: A Little Less Conversation"-je, egy "tömeg" egér optikája ennél a tempónál ugrik el a vásznonról, vagy kezd rövid íveket húzni egyenes vonalak helyett.

Ami az alkalmazott felületeket illeti, mindig megmosolyogtat, amikor egereket márkás egérgádon tesztelnek. Kissé sajná párhuzammal ez olyan, mintha egy VGA képességeit képernyőkímélővel mérnénk, ezután lelkendeznánk, milyen szépen jeleníti meg a hullámzó feliratokat. Ha egy optika jó, nem szabad, hogy a hétköznapi használatban előforduló felületek gondot okozzanak neki, és ha ez így van, a teljesítménye optimalizált anyagokon is megfelelő lesz. Ennek szellemében ereszt és síma laminált lapot, papírt, lakkozott fát, és egy koptott, érdes felületű, rózsaszín-kék mintás egerpadot választottam.

Ergonómia, gombok. A Logitech MX510 megjelenése szinte teljesen azonos a korábbi modellével, ez azonban csak az újdonságok megszállottjainak okozhat gondot, hiszen az 500-as legendásan jó fogással rendelkezik.



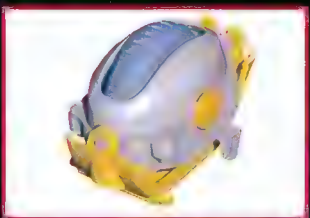
A hátoldal holografikus kékre/pirosra cserélődött, így a korábbi festett felületnél jobban viseli az elszabadult indulatokat, de tapintása kissé műanyagos, ezért a tenyér némileg jobban izzad. Az illesztések a több órás használat során puha bőrének kényelmetlenek lehetnek. A jobb/ bal gomb a háttal egy anyagból készült, határozott és pontos, az oldal kapcsolók kis és nagy kezűk számára egyaránt könnyen elérhetőek. A görgő kissé kemény, viszont ennek köszönhetően rendkívül jól kezelhető, játékban és grafikai munkában egyaránt. A nyolcadik, görgő feletti kapcsolóval a tervezők a SETI program alkörére alapoztak, átlag földi halandó számára gyakorlatilag elérhetetlen. De ne legyünk elkeseredve, a maradék hét is

több, mint amit a versenytársak kínálnak, és több, mint elég. A használatban ügyesedő ujjak előnyeiről szóló, "unalomig ismételt" példákat inkább megtartom magamnak, különös tekintettel a fiatalok olvasóira.



A Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0-nak nem sok köze van elődjéhez, leszámítva, hogy ugyanolyan szépen világít a hátsója.

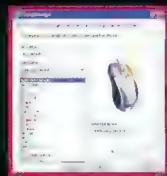
A látványos forma a kortárs trendhez igazodik, a kontúrokat határozott élek adják. A fogás kiváló, a tapintás kellemesen puha, a felület száraz. A szürke festés és a szilárdított Microsoft logo sérülékenynek tűnik. A gombok val- vagy inkább krémsajt puhák, a régmódi tervezésnek köszönhető, de könnyen megszokható billegést tapasztalni. A középső kapcsolót kissé nehéz lenyomni, a bal oldali forward és back gombok a hosszabb ujjaknak gondot okozhatnak, mert az ideálisan előrébb kerültek. Minél nagyobb a távolság a középső és hüvelykujj között, annál nehezebb őket alkalmazni. A görgő igazi újdonság, nem csak függőleges, hanem vízszintes scrollozást is lehetővé tesz.



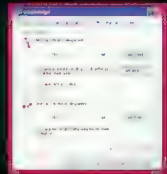
Már ha egy program támogatja, mert a Microsoft saját termékein kívül még nem találkoztam olyan szoftverrel, ahol használni tudtam volna. Nem keseredtem el azért, a cég piaci dominanciája elég garancia, hogy a Tilt Wheel technológia gyorsan elterjedjen a piacon. A görgetésnek van egy számomra alig megszokható tulajdonsága is, fokozatmentes. Tudom, egy profi nem használná fegyvernáláshoz scrollt, de mint mondtam, néhány éve töprengtem azon, hogy profi játékos legyek, ma már

csak kényelmesen szeretnék játszani. A böngezés viszont egyenesen fantasztikus, mert a működés puha, a széles felületen jól tapad az ujj.

Illesztőkről röviden. Az IntelliPoint 5.0 ottthon van XP alatt (98 alá nincs illesztő az Explorer 4.0-hoz), és szükség is van rá, mert hiányában nem csak a Tilt Wheel nem használható, hanem a görgetés furcsa hibájával is találkozhatunk: amint függőleges irányban megmozdul az egér, a görgetés leáll. Ha viszont az elkerülhetetlen helyzetek tényét barátok vagy szakember segítségével feldolgoztuk, nyugodtan hátra dőlhetünk. A beállítások hiba nélkül öröklődnek, a játékokban lagnak nincs nyoma. A konfigurálás egyszerű, minden gombhoz egy legördülő menü tartozik, itt választjuk ki az egyes kapcsolókhoz rendelt feladatokat. A lista rövid, és nem lehet saját billentyű kombinációkat beállítani.



akár 30%-kal rövidebb idő alatt a kívánt területre juthatunk. A vízszintes görgetés viszont kissé darabos és lassú, itt van még mit javítani.



Végül egy érdekes hiába: a PS/2-es port frissítési rátáját hibába állítjuk 200-ra, a mouse rate checker tanulsága szerint nem megy 100 fölé, minden ügyeskedés ellenére sem. Ennyi erővel viszont érdeme

sebb USB-n használni, ahol a ráta 125. A MouseWare-t enyhén szólva is gyenge hírneve miatt félve telepítettem, de végül egymás nyakába borultunk. A legfontosabb régi illesztő hibákat, így a lagot a játékokban, a rossz beállítás öröklődését, a fura alapértelmezett beállításokat végre el lehet felejteni. A konfigurálás egyszerű, a gombok szerepét hosszú lista alapján határozzuk meg.

Lehetőségünk van saját billentyű kombinációk beállítására, de akár le is tiltható egy-egy kapcsoló. Hogy ne legyen minden szép és jó, megjegyzem, nem hagytam volna ki a választékból az „Asztal megjelenítése” opciót. A MouseWare-ben is található egy apró kedvesség: a PS/2 port frissítési rá-

tája a scrolling fűlön állítható, nem kell érte a Vezérlőpult-ra menni.

Száras adatok. Először az MX510 optika tulajdonságai:

- felbontás: 800 dpi,
- képfeldolgozás sebessége (image processing): 5.8 megapixel/másodperc,
- gyorsulás: 15 G,



- sebesség: 40 inches/sec (kb. 101 cm/másodperc),
- magasság: 44 mm,
- hossz: 131 mm,
- szélesség: 72 mm,
- kábelhossz: 182 cm,
- garancia 3 év.

A IntelliMouse Explorer 4.0 esetében nem tudom megállni sző nélkül, hogy milyen nehéz a vonatkozó adatokhoz hozzájutni. Az ügyfélszolgálatos hölgy ugyan nagyon készséges (már ami a tájékoztatást illeti), de a kapott válaszevélnek csak igen kis része használható. Nem értem a titkolózás okát, egy professzionális világóg vezető termékének elvileg nincs miért szégyenkeznie. Amit tehát elkerült kideríteni:

- felbontás (valószínűleg): 800 dpi,
- képfeldolgozási ráta (image capture rate): 8000 kép/másodperc, azaz kb. 4.8 megapixel/másodperc képfeldolgozási sebesség, ha a 800 dpi pontos adat,
- sebesség: 94 cm/sec,
- IntelliMouse Explorer 4.0 1 év,
- magasság: 44 mm,
- hossz: 126 mm,
- szélesség: 74 mm,
- kábelhossz: 191 cm,
- garancia 3 év.

A kiterjedésre vonatkozó értékek saját mérés eredményei, néhány százalékkal eltérhetnek a valóslágtól.

Munkában. Amikor először végülituttam az IntelliMouse Explorer 4.0-t az asztalon, aprókat hörögtem a gyönyörűségtől. Csúszása a telefon talpak nélküli is tökéletes, legyen az akármilyen felületről (a sajtreszelőt kivéve persze). Az optika is messze az átlag felett teljesít, meg sem kottyan neki az érezet bútorlap, papír, lakkozott fa. Még a „minden egerek réme” egérpaddal is képes volt együttműködni, bár a színek találkozásánál néha önállósította magát. A játékokban pontos, az optikát rendeltetésszerű használva szinte lehetetlen kiakasztani, csak a közelharcban érezni néha késlekedést. A grafikai programokban azt teszi, amit a gazdája diktál, bár nem olyan konokul, mint az MX510. A fokoztatmentes, puha görgő sem válik az előnyére, a kényelemért a pontosságot vagyunk kénytelenek beáldozni.

Az MX510 kisé nehezebb, éppen ezért nem is csúszik olyan könnyedén. Ez ugyan kedvez a pontosságnak, de megszokást igényel. Az optikáról viszont nem nagyon tudok rosszat mondani. Legyen szó gyors mozgásról, közelről vagy távolról lövésekről, mindig pontosan követi az utasításokat. Minden értelmes felülettel jó barátságban van, a színekre érzékenyen, csak a nagy felületi egyenetlenségektől morcos egy kicsit. Grafikai munkákban egészen kiváló, nem találkoztam még hasonlóval.

Ajtató. A Microsoft mindig is híres volt innovatív hardveréről, az IntelliMouse Explorer 4.0 pedig a Tilt Wheellel szépen illeszkedik ebbe a vonulatba. Csúszása etalon a műfajban, a felületek egyenetlenségeit kiválóan tűri. A korpusz alacsony, a puha gombok, és a széles görgő miatt a kéz némi képzavarral kényelmes karosszékben érezheti magát. Az Explorer 4.0 ezen túl még pontos és gyors is, vagyis bőven megéri az árat.

Akinek a szívét a Logitech MX510 lobbantotta lángra, azoknak egy rossz és egy jó hírem van. A rossz, hogy akár 3-4 barátokkal átárdírozott hétvégéről is le kell mondanunk, mert ára csaknem kétszerese az Explorer 4.0-énak. A jó hír, hogy ennyi pénzért a világ egyik, ha nem a legjobb egert készülnék megvenni. Az MX510-nak vannak ugyan apró hibái, de olyan érdekeljesen magasodik ki a jelenlegi mezőnyből, annyiaval pontosabb és gyorsabb a társainál, hogy ezek felett könnyedén szemet hunyhatunk. Megkockáztatom, az igényes felhasználó, hardcore játékos még az egyedülálló 3 év garancia lejárta után is kevés hasonló minőségű egert talál majd a piacon. Külön köszönjük a Logitech magyarországi képviselőnek, hogy a Logitech egereit fanatikus tesztünk előkészítésekor rögtön a rendelkezésünkre bocsátotta.



VGA kártyák Doom III-hoz



Elérkezett a nagy pillanat, amikor az örökké versenyző ATI és NVIDIA legújabb zászlóshajói összemérhetők az erejüket meghatározva ezzel a videokártyák piacát legalább egy évre.

Majdnem az összes mértékadó versenyzőt meg tudtuk hívni tesztünkre, így megmutatta tudását a GeForce 6800 Ultra, a GeForce 6800, a Radeon X800 XT és:

nyeket, ha azt mondjuk: egyszerűen egy továbbfejlesztett Radeon 9800-zal van dolgunk. Az árjel emelkedett, a gyártási csúszkesség kisebb lett, a csövezetek száma megduplázódott, viszont ugyanúgy csak a 2.0-s árnyalókat támogatja, mint elődje. Ezzel szemben az NVIDIA folytatta, amit korábban mindkét fél tett: teljesen új magot készített, az összes létező technológiát belesűrítette, teljes mértékben kihasználja a DirectX 9c nyújtotta 3.0-s árnyalók lehetőségeit. A csövezetek száma a leggyorsabb modell esetén itt is megduplázódott, a működési frekvencia viszont csökkent, a túlszúfolt mag nem bírja az 500 MHz körüli értéket. Mi a fő különbség a két irányelv között? Az ATI megoldása kiforrottabb, hőtermelése és fogyasztása nemhogy növekedett, de még picit csökkent is a Radeon 9800 XT-hez képest, mindent úgy, hogy bátran mondhatjuk, teljesítménye megduplázódott. „Mindössze” 160 millió tranzisztorból épül fel, így könnyű gyártani, alacsony a selejtarány, könnyebben ki tudják elégíteni a vásárlók igényeit, nagyobb haszonkulcs-

mód legalább akkora gyorsulást hozott, mint az NVIDIA-nak a 3.0, tehát egyelőre még igenes kérdéses, melyik út válik be „középtávon”. Hosszú távról ugyanis nem érdemes beszélnünk, a legújabb pletykák 2005 második negyedévére ígrik az ATI R520-at, amely már szintén kihasználja DirectX 9c-t.

Ennyit az elmékedzésről, itt az ideje, hogy megnézzük, mit is tehetünk a tesztgéphez. Először is a Club3D Radeon X800 Prot és XT-t. A gyártótól megszokott egyenredősen nem rejtett túl sok extrát, éppen hogy megütötte a minimumot: kábelek, meghajtó program, DVD-lejátszó szoftver. Az XT-t az ATI Rage Theater lapka segítségével videó ki- és bemenettel is ellátták, a Pro vásárlóinak sajnos ezt nélkülözniük kellett. Persze a vékonyabb pénztárcájú, ámde videó-digitalizálással foglalkozó egyénekre is gondoltak egyesek: néhány perc erejéig megtekinthetjük a GeForce Radeon X800

Próját is, mely, ha lehet, még a Club3D-nél is szágénesebb körítést mellékel, de legalább minden földi jóval ellátott kártyát adnak hasonló áron. A Radeon X800 XT az ATI által ajánlott értékeknek megfelelően 520 MHz-es, 16 feldolgozó csövezettkel öze-melő magot és 1120 MHz-es memóriát kapott, ebben sem találtunk semmi különöset. A Prók szintén a gyári értékeknek megfelelően, 475/900 MHz-en jártak, 12 aktív futószaggal. Ha már Club3D és GeForce, akkor legyen Gigabyte is: a világ negyedik alaplapgyártója híres arról, hogy kezdettől fogva a végfelhasználókra összpontosít, ez bizony meglát-szik termékein is. Rengeteg teljes átkot és egyéb kiegészítőt találunk a kártya dobozában, mely egyébként akkora, hogy alig tudtuk begyömészöl-



a Radeon X800 Pro is, egyedül a GeForce 6800 GT hiányzik a jelenlegi piacra került „nagyok” közül. Kárpótlásul beugrott viszont egy Radeon 9800 Pro, és az érdekesség kedvéért egy Radeon 9250 is.

Bár már kétszer is ejtettünk szót a két nagy gyártó ideai csúcstermékeiről, pár mondatban azért összefoglaljuk a legényegesebb dolgokat. Az ATI X800-as sorozata egész más úton jár, mint az NVIDIA hatodik GeForce-generációja. Inkább a jó öreg R300-as magot optimalizálták, bővítették szinte a végsőig, és bár jelentős technológiai újításokat is tartalmaz, csak kicsit ferdtük el a té-

csal tudják árulni megoldásukat. Az NVIDIA magja ezzel szemben jól meghízott, a 220 millió tranzisztor melegsik és fogyaszt jócskán, gyártani sem a legolcsóbb, de cserébe ott a titkos gygyver: a 3.0-s árnyalók támogatása, ami bizony nagy meglepetéseket okozhat.

A Far Cryhoz megjelent – majd kisebb gondok miatt egyelőre visszahívott – 1.2-es javítás alkalmassá tette a programot a GeForce 6800-ak képességeinek kiaknázására, ezzel nemcsak jobb képmínőséget ígérték, de a sebesség is jelentősen nőtt. Ám ez a javítás nemcsak az NVIDIA-nak kedvezett, a Pixel Shader 2.0b névre keresztelt módot ugyanis a Radeon X800-ak fejlesztéseire szabták, melyekről június számunkban olvashattok. Ez a



ni a hordozó táskába. Persze erre a Gigabyte is gondolt, így raktak rá egy cipelő fület, csak hát aki egyszerre hat kártyát visz haza, sokra nem megy vele. Aki szereti, ha sok teljes játékhoz juthat oldáson, például kedveli a Counter-Strike: Condition Zero-t, vagy a már jól ismert Rainbow Six: Raven Shieldet, esetleg Tomb Raider: The Angel of Darknessre vágyik, mindenképpen jobban kijön a vásárból, ha a Gigabyte megoldása mellett dönt.

Elkezdjük tehát a tesztet, amelyben először a Club3D Radeon X800 Prója került sorra. Nos, már előző tesztünkben is dicsértük az ATI továbbfejlesztett hűtőrendszerét, de muszáj ismét megemlítenünk. A jól kitalált és igényesen kidolgozott hűtés nem foglal sok helyet, a versenytársak megoldásaihoz képest olcsón lehet gyártani, és majlesleg kiválóan, csendesben hűt. A fordulatszám-szabályzás kiválóan működik, ezt a cikket írva például a hangja egyáltalán nem hallatszik, pedig a processzor hűtőventilátorra biztos nem nyomná el, hiszen folyadék-hűtés van rajta. Amikor tehát kétdimenziós feladatokat hajtunk végre, a lapka pihen, hőtermelése lecsökken, a ventilátor pedig alig észrevehető zajszintre lassul. De ami igazán kellemes, hogy terhelés alatt is igen csendes, aztán amikor kicsit melege lesz, felpörög néhány másodperc, de utána rögtön vissza is csendesedik. Így tesz közben már fűlve is kitalálhatjuk, hogy mennyire dolgoztatjuk meg éppen kártyánkat. És ez nem vicc, például a 3DMark Nature tesztjében vagy a CodeBench megfelelő szakaszához érve a hűtés mindig felpörög, majd tíztizenöt másodperc után lelassul, és utána hosszú ideig ismét nem hallunk róla. Mivel a teszt eredményt a végén tárgyaljuk, lassuk a következő versenyzőt!

Úgyezintén a Club3D matricáját és csomagolását viselte az NVIDIA új kártyacsaládjának eddigi leglassabb tagja, a hagyományos GeForce 6800. Grafikus magja 325, memóriája 700 MHz-en jár,

aktív csővezetékeinek száma 12, ez is mutatja, hogy költséghatékony megoldásról van szó. Örömteli hír, hogy a nagyobbik testvérével ellentétben erre csak egy tápsatlakozó került, annál szomorúbb viszont,

hogy a hűtőrendszerét örökölte. Az ATI megoldását nem győzzük dicsérni, az NVIDIA-t ez ügyben viszont csak szidni tudjuk. Nagy,

nehéz, drága és borzasztó hangos. Rádásul megfigyelhető, hogy míg az ATI kártyái a szoftvertől függetlenül állítják fordulatszámukat, a GeForce-ok esetén ezt az illesztő program vezérli. Önmagában ez persze nem lenne baj, csak az a gond, hogy a szabályzás sokkal kevésbé dinamikusan, kevésbé hatékonyan működik, amit előbbutóbb a fűlgőgyógyászunk fog megköszönni, hiszen eggyel több betegre számíthat. Sajnos az NVIDIA lapkája még ezt a monstrumot is jól befűti, de ahogy a korábbi GeForce FX-ek esetén, most is számíthatunk arra, hogy némely gyártók előrukkolnak hatékonyabb, csendesebb megoldásokkal.

Ezért míg a Radeonok esetén annak kell örülnünk, ha egy készítő meghagyja a referenciáhűtést, GeForce vásárlása előtt alaposan nézzünk körül, hogy milyen hűtés is található a kártyán.



Egyes pletykák szerint a GeForce 6800-ak leittolt négy csővezetéke egyszerűen szoftveresen engedélyezhető a RivaTuner programmal. Mivel ez csak nagyon kiváltságos kártyák esetén működik, igen kevés gyártó meri vállalni olyan BIOS alkalmazását, amelyik ezt lehetővé teszi. Így a mi példányunk esetében erre nem volt esély, de egyes hírek szerint az MSI megoldásai jobb belátásra bírhatók.

Amikor a bevezetőben az X800-ak kiforrottságát említettük, nem részleteztük, hogy pontosan mire gondolunk. A hűtésről már esett szó, talán több is a kelletténél, a meghajtó-programokról viszont még nem. Tesztünk kezdetekor lefűtöttük mindkét gyártó legújabb hivatalos vezérlőjét, ez az ATI esetén a 4.7-es Catalystot, az NVIDIA-nál pedig a 61.77-es ForceWare-t jelentette. Míg a Catalysttel – egy később részletezendő apróságot kivéve – semmi gondunk nem akadt, a ForceWare bizony „döcögött” rendesen. A hagyományos GeForce 6800 néhány perc után teljesen lefagyasztotta a gépet, az Ultra miatt csak néha indult újra. Úgyhogy végül a 60.85-öt választottuk, de gondjaink így sem oldódtak meg teljesen. Úgyan tesztelni már lehetett, de körülbelül óránként egy újraindulással azért számolnunk kellett. Persze ez a küzdelem csak pár hónapig tart, idővel egyre újabb és stabilabb ForceWare-ekre számíthatunk, és már így is jobb a helyzet, mint az első GeForce 6800 Ultrák érkezésekor, amikor még egyetlen hivatalos illesztő program sem támogatta őket.

1280x1024 látványjavítók nélkül

	GF 6800 U	R X800 XT	R X800 Pro	GF 6000	R9800 Pro	R9250
UT2004	121.3	115.8	117.4	120.9	111.7	32.6
Halo	78.2	71	91.9	56.9	39.1	10.1
CodeBench	66.5	64.1	57	48.5	38.3	11.8
TRAOD	59.9	70.6	56.8	39.8	35.9	11.2
Splinter Cell	68.7	67.7	63	58.7	44.7	13
3DMark2001SE	16444	16819	16052	14815	11212	6116
3DMark03	9155	9349	7484	9032	4341	824
ChameleonX	341.7	410.9	390.5	237.5	205.1	38.7
UT2003	213.1	206.2	206.1	201.5	189.8	44.5
Doom 3	60.3	52.5	57	32.7	26.9	5.6



Lépünk tovább: Radeon 9800 Pro. Gigabyte-megoldással tesztelhettünk, úgyszintén rengeteg kiegészítővel érkezett: TRAOD, Raven Shield, Will Rock, PowerDVD 5. Hűtésével nem voltunk teljesen elégedettek, mert egy 9800 Prohoz képest meglehetősen hangosnak bizonyult, de a sok ajándék enyhíti a fájdalunkat, ráadásul ezt pár ezer forintért le is cserélhetjük.

Több figyelmet érdemel a HIS Excilibur Radeon 9250. Hasonló kártyával még nem találkozhattunk, mivel az említett lapka első példánya mindössze pár hete került le a gyártásról. Ahogy neve is mutatja, a belépő szintű Radeon 9200-sorozat utódja, nézzük, miben is tér el tőle. Azt már

végeóráig bitölt kiadása 64 bites memóriavezérlőt kapott, nyomtatott áramkört amennyire csak lehet, egyszerűen: egyértelműen irodai használatra szánt termék, ezt a szerepet tökéletesen be is tudja látni.

megszokhattuk, hogy a magasabb számból nem következik a jobb teljesítmény, ez most is így van. A Radeon 9250 a már végletekig kiaknázott R200 mag legújabb, változhatóságát utolsó módosítása. A rélizatások egyetlen célja a költségcsökkentés volt: úgy módosították a lapkát, hogy egyszerűbb, könnyebben előállítható nyomtatott áramkör is elegendő hozzá. Az Excilibur kártyáival ismertté vált HIS háromféle megoldást épít a lapka köré, mindhárom közös tulajdonsága, hogy 240 MHz-es mag és 400 MHz-es memóriára állítható, vagy inkább széles csatlakozási lehetőségekkel, mely 128 bit széles csatlakozással kapcsolódik a maghoz. Különlegessége a videó ki- és bemenet, nem árt megjegyezni, hogy hagyományos PCI-ös kivitelben is készül. A

A sor végére hagytuk az NVIDIA jelenlegi leggyorsabb és legdrágább asztali grafikus kártyáját, a GeForce 6800 Ultrát. A mi példányunk az Albatron Trinity sorozatába tartozik, ez a méreates dobozról azonnal leolvasható. Sajnos a csomagolás belseje nagyon magányos, a vezetékek mellett egy régi játékból összeállított válogatást találunk, melyen olyan nevek szerepelnek, mint a Max Payne első része vagy a Rally Trophy. Nem túl értékes a Duke Nukem: Manhattan Project sem, de az InterVideo WinDVD Creatorem örülhetünk. A kártya külsőre nagyon hasonlít a hagyományos GeForce 6800-hoz, de ezen már két tápcsatlakozó látja el éltető energiával az alkatrészeket. Már csak a cikkünk lényegével, a tesztek eredményeivel maradtunk adósak, lássuk hát!

Először is fontos megemlíteni, hogy tesztkörnyezetként nem egy csúcskategóriás Athlon 64-et választottunk, hanem maradtunk a mára már átlagos

COUNTERSTRIKE
CONDITION ZERO
LIMITED EDITION

REAL
RAGE

VIVO
2004

RADEON 9800 PRO

DECUBE

teljesítményének számító Athlon XP 3200+-nál, így nemcsak azt tudjuk meg, hogy a kártya mennyire időálló, hanem azt is, hogy most megvásárolva mire megyünk vele.

Szóval, a kép igencsak összetett. 1024×768-ban, látványjavítók nélkül a tesztek egyik részében az NVIDIA, a többiben viszont az ATI csúcs-terméke győz. Érdemes megfigyelni majd, hogy az igencsak processzor-határolt Unreal Tournament 2004-ben a „The way it's meant to be played” embléma hatása visszaköszön, vagyis egyértelműen látszik, hogy a játék elején megjelenő NVIDIA-felirat és animáció nem véletlenül került oda: a program jobban kedveli a gyártó kártyáit. Ilyen beállítások mellett még jól tartja magát a Radeon X800 Pro és a GeForce 6800 is, de az erősen videokártyától függő 3DMark03 azért már sejtetni enged a valódi különbséget. A felbontás és a képmínőség növelésével az eltérés egyre inkább láthatóvá válik. Hogy egy életszerű példát ragadjunk ki, 1280×1024-ben, közepes látványjavítók bekapcsolása mellett a hagyományos GeForce 6800 már szinte minden tesztben jelentősen lemarad, Doom 3-ban például nagytelvére teljesítményének felét nyújtja. Ha már az id Software legújabb játékához értünk, mindenképpen érdemes szót ejtenünk az ide vonatkozó csatáról. Mint az a táblázatokban is jól látható, az NVIDIA GeForce 6800 Ultrája tetemes előnnyel veri az ATI megoldásait, a Protól még a hagyományos GeForce 6800 sem marad el nagyon. Ez természetesen másoknak, és legfőképpen az ATI-nak is

1280×1024 közepes szintű látványjavítókkal

	GF 6800 U	R X800 XT	R X800 Pro	GF 6800	Radeon Pro
UT2004	117	116,2	111,9	86,4	72,4
CodeBench	42,7	45,3	37,4	25,6	18,2
TRAOD	51,1	62,2	49,5	33,1	26,4
Splinter Cell	66,3	67,5	62,5	57	40,2
3DMark2001SE	13629	10619	13148	11325	9216
3DMark03	5300	5612	4390	3339	2203
ChameleonDX	137,7	263,5	166,7	87,8	112,6
UT2003	178,5	194,8	177,3	104	82,6
Doom 3	40,3	33,1	23,8	20,4	14,2



feltűnhetett, és jelenleg gőzerővel dolgoznak, hogy a John Carmack és az NVIDIA együttműködése segítségével kovacsolt előnyt ledolgozzák. Első próbálkozásként kiadtak egy egyelőre béta állapotú Catalyst 4.9-et, amely Doom 3 alatt ígér jelentős gyorsulást. A tesztek azt mutatják, hogy ez mindössze 5-10 százalékot jelent, ami édeskevés a korona visszaszerzéséhez. Elképpentelhető, hogy mégis megtörténik a „csoda”, ugyanis az

ATI egyik embere a napokban azt nyilatkozta, rájött, mi okozza az X800-as sorozat alacsony teljesítményét a neves játékokban. Ígérete szerint néhány apró változtatás elég lesz az illető programban ahhoz, hogy utolérjék versenytársaikat. Nagyon bízunk benne, hogy nem újabb „csalásról” van szó, vagyis a módosítás nem megy a képmínőség rovására, mert ha mégis így lesz, azt az utóbbi időben megedződött tesztelők néhány apró trükkkel úgyis felfedezik.

A táblázat alapos böngészése közben feltűnhet, hogy az NVIDIA megoldásai mennyire rosszul teljesítenek akkor, ha a látványjavítókat a legmagasabb szintre állítjuk. Ebben mindenképpen bejelentszik az is, hogy míg a közepes szinten mindkét fél kártyáit négyszeres élelmitésnek és tizenhatasoros anizotróp szűrésnek tettük ki, a legjobb beállítás az ATI-nál 6x/16x-t, míg az NVIDIA esetén 8x/16x-t jelent. Sajnos nem nagyon van mit tenni, az ATI 8x fölé nem engedi a beállítást, azonban azt sem szabad elfelejteni, hogy a hatéko-

nyabb működés miatt az ATI 6x-os szűrése és az NVIDIA 8x-osa valójában szinte azonos minőséget nyújt. Ha valakinek ez a megközelítés nem tetszik, hagyja figyelmen kívül a „minden látványjavítóval” részeket.

Szűrés így, szűrés úgy, de milyen az az arány? Nem szabad elsiklani az ATI legújabb „fejlesztése”, a Temporal Antialiasing, vagyis átmeneti élelmités mellett. Erről is írunk már pár sort korábban, de akkor még csak azt mondhattuk, hogy „de jó volna, ha”, most viszont az élelmités valósággá vált. A gyártó meghatározta a program-fejlesztői ugyanis elérték az emberi szem lassúságát kihasználva, hogy az aktuálisan beállított élelmitési érték kétszeresének megfelelő látványban lesz részünk úgy, hogy az egyáltalán nem megy a minőség rovására! Az élelmités lényege, hogy a simitandó képpont egyes szomszédjai színt megfelelően átlagolva elmossa a fűrészfogas vonalakat. A Temporal Antialiasing trükkje az, hogy az összemosandó képpont más és más szomszédját választja páros és páratlan képkockák megjelenítésekor. Mivel az emberi szem másodpercenként harminc képkocka egymás után vetítését már folyamatosnak látja, ha

programunk, legalább 60 képkocka/másodperc sebességgel fut, sebességvesztés nélkül megduplázhadjuk a látványjavítók hatékonyságát. Ez azt jelenti, hogy 2x-es élelmitést beállítva a kép olyan lesz, mintha 4x-et választottunk volna, de ugyanannyi teljesítményvesztés árán kapjuk a jobbát. A technológia igazi szépsége, hogy teljesen szoftveres, így nemcsak az új X800-as sorozaton, hanem akár a Radeon 9700-un is engedélyezhetjük, működni fog. Persze arra is gondoltak, hogy mi van túl lassú szoftver futtatásakor: ha a megjelenített képkockák száma nem éri el a másodpercenkénti hatvanat, a Temporal Antialiasing magától kikapcsol. Így elveszítjük a jobb minőséget, de nem tapasztalunk zavaró villogást sem. Fontos megjegyezni, hogy a működési elvből következően az eljárás hatékonyságát állóképen nem lehet bemutatni.

Elérkeztünk az értékeléshez, de a helyzet igen nehéz. Először is nagyon örülünk, hogy az NVIDIA újra képes volt igazi nagygyűt készíteni, és igen kiélezett versenyre számíthatunk az elkövetkező hónapokban. Ugyanakkor nem hunyhadtunk szem a fölött, hogy ez a sorozat egyelőre igen kiforratlan; amíg a magas hőtermelés és zajszint meg nem oldják, nem tudjuk mindenkinél jó szívvel ajánlani az új GeForce-okat. Innentől csak a kártyagyártókon múlik, hogy szánnak-e pénzt és időt jobb, fejlettebb hűtőrendszer kidolgozására, addig is marad a fildugó vagy egy jó folyadékűtés.

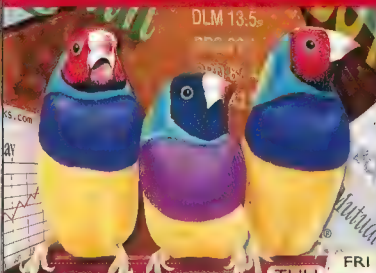
yvorl@hardwarcoc.hu



1280x1024 minden látványjavítóval

	GF 6800 U	R X800 XT	R X800 Pro	GF 6800	R800 Pro
UT2004	31.8	119.1	95.7	18.4	54.1
CodeBench	16.2	37.1	26.9	9	15.7
TRAOD	50.4	81.2	48	32.8	28.5
Splinter Cell	68.2	67	62.1	56.8	39.9
3DMark2001SE	5647	14171	10970	3502	7052
3DMark03	1616	4383	3270	852	1611
ChameleonDX	35.9	225.2	177.2	22	59.8
UT2003	42.3	185	144.4	16.7	79.3
Doom 3	10.5	25.2	17.5	5.3	10.1

KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ



Az előző számban átnéztük, hogy mit, mikor és hogyan érdemes bővíteni a PC-ben. Nem beszéltünk azonban még a számítógép egy nagyon fontos részegységéről, amelyik nélkül egy akármilyen szuper gép tudását sem élvezhetjük, amelyet a legtöbbet nézünk, és amelyikre sokkal jobban oda kellene figyelni, mint ahogyan azt sokan teszik. Ez a monitor.

Monitorokról általában. Az talán mindenki számára nyilvánvaló, hogy miért érdemes jó minőségű monitort választani. Az okok között szerepelhet a jó képminőség, a garanciális feltételek vagy egyéb más technikai dolog, ám egyik sem lehet olyan fontos, mint az, hogy minél kevésbé legyen egészségünkre káros a monitor. Szemünkben (jó esetben) mindössze kettő van, károsodása esetén gyógyítása nehézkes és hosszasan tart, ha egyáltalán lehetséges. Ez az indok, amiért feltétlenül oda kell figyelni, hogy milyen monitort vásárolunk, és ez az a pont, ahol semmiképpen nem érdemes spórolni egy forintot sem.

Ma egy számítógép konfiguráció egyik legdrágább része a monitor, még akkor is, ha csak CRT (Cathode Ray Tube, azaz a hagyományos képcsöves monitor) készüléket engedhetünk meg magunknak, a TFT (Thin Film Transistor) készülékekről nem is szólván, melyik CRT társai közül sokkalta drágábbak. Most mindenki vegye magának a fáradságot, és gondolja át, hogy a monitorát mikor szokta kicserélni, és vessük össze ezt az időt PC többi alkatrészének élettartamával. Az esetek legnagyobb részében azt az eredményt kapjuk, hogy bizony a monitor az, amit a leggyorsabban cserélünk ki, így egy újabb

érv, miért gondoljuk át nagyon, mit és mennyit veszünk.

Mivel nagyon sokféle monitor létezik és ezek közül csak egy töredékét volt alkalmunk kiválasztani, ezért inkább konkrét ajánlások és monitorok helyett nézzük át bővebben azt, hogy mire kell figyelni egy monitor vásárlásánál. Az alább leírt irányelveket követve bátran állíthatjuk, hogy elég jó biztonsággal tudunk majd megfelelő monitort választani.



CRT

Amennyiben hagyományos monitort vásárolunk, a következő paraméterekre figyeljünk oda:

1. Képpont méret. Ez erősen befolyásolja a monitor képminőségét, kép élességét, ami elsősorban nagyobb felbontásoknál jelentkezik látványosan. Az érték minél kisebb, annál jobb. Lehetőség szerint mindenképpen 0,25, vagy kisebb képpont méretű monitort vásároljunk.

2. Frissítési frekvencia gyakorisága. Ez a CRT monitoroknál kimondottan fontos jellemző, azt határozza meg, hogy különböző felbontásokban hányszor képes kirajzolni egy másodperc alatt a képet, mértékegysége a hertz (Hz). Az érték mi-

nél magasabb, annál jobb. Általában elmondható, hogy amely monitor nagyobb felbontásokban is nagy frekvenciákra képes dolgozni, annak sokkal jobb minőségű az elektronikája. Olyan monitort semmiképpen ne válasszunk, ami az általunk leggyakrabban használt felbontásban nem tud legalább 85 Hz-et. Ennél alacsonyabb frekvenciánál szemünk sokkal hamarabb elfárad. Kevésbé markás monitorok esetén azonban ne feltétlenül higgyünk a katalógus adatainak: lehet, hogy a monitort papíron nagy frekvenciát tud, azonban a gyakorlatban ez sokszor a kép homályosodásával jár együtt!

3. Sík vagy domború képcső. Ma már nagyon minimális az árkülönbség közöttük, érdemes a sík képcsöves modelleket választani.

4. Kibocsátott káros sugárzás. A monitor feltétlenül feleljen meg a TCO99 vagy TCO03 szabványoknak, melyek többek között alacsony sugárzást is garantálnak. Itt azonban vissza kell utalni a frissítési frekvenciára, melyet kapcsolatban igen fontos megjegyezni, hogy a TCO szabvány a monitorok káros sugárzásának maximális mértékét 85Hz frissítés mellett határozza meg.

Ez egészen pontosan azt jelenti, hogy 85Hz alatt illetve felett egyáltalán nem biztos, hogy a TCO szabványnak megfelelő mennyiségű alacsony sugárzás éri a monitort nézőt, ergo a korszerű monitorok által nyújtott akár 140 Hz frissítési frekvenciára beállított képpel korántsem biztos, hogy jót teszünk!



TFT esetén kicsit több paraméter az, amire nem árt figyelni. Már csak azért is, mert ezek a monitorok sokkal drágábbak, mint a hagyományos kijelzők, érdemes tehát nagyon megnézni mire adjunk ki elég sok pénzt.

1. Kontraszt. Legegyszerűbben úgy fogalmazhatjuk meg, hogy ez határozza meg, hogy a fekete mennyire fekete, kicsit pontosabban a legvilágosabb és a legstébebb képpont arányát jelöli (technikailag a TFT monitorok úgy működnek, hogy alapvetően minden képpont világos, és a feketét valamilyen a stébebb színnek a képpontok háttérvilágításának csökkentésével állítják elő). A kontraszt értékét valamilyen arányban adják meg, az érték minél magasabb, annál jobb. Ha a monitor 400:1 vagy jobb kontraszt aránnyal rendelkezik, az már elég jónak számít. A kisebb és olcsóbb monitorok 300:1 vagy 350:1 körüli értéke sem jelent rossz képet, azonban a Doom3 és hasonló stébe színelvígó programok, valamint filmek esetén már nem leszünk megelégedve a kapott képpel.

2. Fényerő. A monitor háttérvilágításának erejét jelenti, értékét cd/m2 (kandella/m2) arányban adják meg. Általános a 200-300 cd/m2 eső érték, ennél sokkal többre nincs is szükség, sté, a magas érték még zavaró is lehet, tehát ez egyáltalán nem az a paraméter, melynek magas értékétől azonnal gyönyörögrcsőst kell kapnunk.

3. Válaszidő, vagy utánvilágítási idő (response time). Ez az érték azt jelenti, hogy adott pixel felkapcsolása és teljes kikapcsolása között mennyi idő telik el. Értékét millisekundumban (ms) adják meg, az érték minél kisebb annál jobb. A határ ebben az esetben 25ms, ennél rosszabb (magasabb) értékkel rendelkező monitor semmiképpen se vásároljunk, de ha a TFT monitort gyors FPS játékokra szánjuk, akkor a 25ms is sok, 16 vagy 12ms értékkel rendelkező monitorot vegyünk ilyen felhasználáshoz. A 25ms minden másra (munka, filmnézés) tökéletesen alkalmas.

A válaszidő esetén figyeljünk oda, hogy egyes gyártók a jellemző, míg mások a teljes válaszidő-értéket közlik a monitor adatai között. Nyilvánvaló, hogy a teljes érték minél alacsonyabb értéke számít, de általános felhasználás mellett egy „tipikus 25ms” válaszidője kijelző is elfogadható lehet, de azért inkább a teljes értéket érdemes megnézni, ha van rá mód.

4. Látószög. Azt határozza meg, hogy a monitor oldalról illetve alulról/felülről milyen szögben nézhetjük meg úgy, hogy a rajta lévő képet lássuk (konkrétan azt az értéket jelöli, amelynél a monitor látható

kontrasztaránya az eredeti érték tizedét éri el). Az érték minél magasabb, annál jobb. 100-120° látószög már elfogadható érték.

5. Színméltség, színminőség. Feltétlenül tudni kell, hogy a TFT monitorok színhiúsága elmarad a CRT monitorokétól. A TFT monitorok ugyan jóval kevesebb szín megjelenítésére képesek, mint CRT-k társaik, azonban normál felhasználás mellett ez tökéletesen elégséges, de olyan munkához, ahol korrekt színhiúság szükséges (pl. DTP) nem érdemes jelenleg TFT-vel kísérletezni. Azt is el kell fogadni jelenleg tényként, hogy a TFT-k által megjelenített kép sok esetben nem homogén, tehát a monitor háttérvilágításától függően bizonyos részek kisebb világosabbak, míg mások stébebbek, és ugyanaz a szín sem teljesen olyan a képernyő bármely pontján, tehát némi felmosódás szinte biztosan tapasztalható. Ez így leírva elég súlyosan hangzik, a gyakorlatban azonban szerencsére a jó minőségű TFT monitoroknál egyáltalán nem feltűnő, itt inkább megint csak arról van szó, hogy profi felhasználásra ezek a monitorok nem alkalmasak.

6. Pixelhiba. A TFT monitorok képe képpontonként ki-bekapcsolható tranzistorokból áll össze, és sajnálatos módon mivel a gyártástechnológia korántsem tökéletes, elég sok hibás darab keletkezik a gyártás során. Azonban a kevésbé hibás paneleket a legutóbb gyártó kereskedelmi forgalomba engedli, illetve a teljesen hibátlan panelek is sérülhetnek például szállítás során. A pixelhiba azt jelenti, hogy valamilyen képpont féhéren világít, azt a monitor nem tudja vezérelni. Ennek enyhébb, és kevésbé feltűnő változata a subpixel hiba, amikor a hiba csak egyes színek esetében jelentkezik. Gyártónként különböző szabványok vannak arra, hogy a monitor mennyi és hol elhelyezkedő pixelhiba jelent garanciális hibát, valamint azt is meghatározzák, hogy a jelentkező pixelhiba a monitor mennyi idős korában jelent meg garanciális kötelezettségét. Erről (jó esetben...) az eladó tud tájékoztatni. Gyakorlatilag egy ökölszabály van ezzel kapcsolatban a vásárlásnál: mindenképpen nézzük meg a monitor működés közben, mielőtt megvásároljuk, és semmiképpen ne vásároljunk ott, ahol ezt nem engedik, vagy nem garantálják, hogy az első nap után kicserélik, ha pixelhibával visszkér vissza a monitor. Nem kell szégyenlősen lenni ebben a kérdésben – sok kereskedő van, bármikor találunk másik boltot.

7. Csatlakozó. A TFT monitorok a hagyományos analóg monitorcsatlakozó mellett digitális bemenettel is (DVI) rendelkezhetnek, azonban jelenleg csak a kisebb drágábbakban van ilyen. Érdemes még akkor is olyan monitor vásárolni, ha a VGA kártyánkon ilyen nincs, hiszen az új kártyák nagy többségben már van, és VGA kártyát sokkal stébebben cserél át ember, mint monitorot. Valamint DVI-n keresztül sok monitornak sokkal



szébb képe és színel vannak (egyik személyes kedvencem, az LG 1710B (és 1710P) monitora tipikusan ilyen, analóg csatlakozót használva feltehető, DVI-n keresztül viszont kimondottan kiemelkedő élményt nyújt)

A TFT monitorok további paramétereit kevésbé játszanak fontos szerepet, így a kezelőszervek és az USB hub megléte vagy hiánya inkább csak sokadik szempont, melyek ugyan ergonomiailag tekinthetők fontosnak, de az elsődleges szempont mégiscsak a képmínőség.

Egy fontos megjegyezni való akad még, ez pedig a TFT-k frissítési frekvenciája, amit nem szabad összevetni a CRT-k hasonló paraméterével. Az átlagos TFT 60-75Hz frissítési frekvenciával rendelkezik, ami CRT esetén láthatóan remegő képet ad, ám TFT-nél tökéleteset. Miért van ez? Azért, mert alapvetően egy TFT képpont mindaddig változatlan állapotban van, amíg azt meg nem változtatjuk, nem kell folyamatosan újra és újra „bekapcsolni”, mint a CRT esetén, ott ugyanis, ha egy képpontot a sugáryalábal a monitor ki-gyűjt, és nem frissít, akkor az hamarosan kialszik, tehát minél többször rajzolja ki, annál stabilabb képet mutat a monitor. Tehát TFT monitornál nem számít, hogy esetleg csak 60Hz-es frissítést tud, a kép tökéletesen villogásmentes lesz.

Összefoglalva. Na, hangsúlyozom, semmiképpen se spóroljunk a monitoron, válasszuk jó minőségű monitor, inkább halasszuk el a választást mindaddig, amíg nem gyűlik össze elég pénz egy jobb darabra. Ugyan a TFT monitorok sokkal többe kerülnek, mint a hagyományos CRT kijelzők, azonban a szemet sokkal jobban kímélik, nem fásztják annyira, ez több óráss monitornézés után különösen észrevehető. Amennyiben nem profi munkahelyre szánjuk, ahol fontos a színhiúság, hanem otthoni vagy irodai munkára, akkor tökéletes választás a TFT – ha anyagilag megengedhetjük magunknak.

Brazil

Grab rovat

605A egy átdolgozott Matsushita (Panasonic) drive alapjaira építkezik, természetesen a megszokott, Plextor jószágokkal felvértezve. Ha az ára elfogadható lesz, akkor a multifunkciós írók piacán még akár sikerre is számíthat, bár a DVD+R DL írás hiánya előbb-utóbb súlyos negatívum lesz a Plextor jelenlegi termékeinél. Nem tudom, hogy a PX-605A egyáltalán forgalomba kerül-e mielőtt, vagy csak a japán piac sajátos igényeit hivatott kiszolgálni, mindenesetre nem lenne rossz közelebből megismerkedni vele.

RITEK újdonságok. A RITEK európai leányvállalata, a Conrex Technology bejelentette, hogy megkezdte a Traxdata márkajelzésű, 8,5 GB-os, DVD+R DL (Double Layer) lemezek szállítását (A RITEK két évvel ezelőtt megvásárolta a Traxdata márkanévét, miután az eredeti Traxdata cég becsődölt). A 8,5 GB kapacitással jelölt (valójában nem egészen 7,96 GB-os) kétrétegű lemezek a szokványos egyrétegű lemezek kapacitásának majdnem kétszeresével bírnak, ezáltal ideális adathordozók mind az otthoni, mind a professzionális, multimédiás adattároláshoz, hiszen csaknem 4 órányi jó minőségű DVD-Video anyag rögzíthető egy ilyen korongra. A korábbi, kétdalalas (oldalanként egyrétegű) lemezekkel szemben a DVD+R DL technológiával készült lemezek egyet-

len oldalon tárolnak csaknem 8 GB-nyi adatot, tehát a lemez megfordítása nélkül, kényelmesen vehető igénybe a duplájára nőtt kapacitás. „Büszkék vagyunk rá, hogy a Traxdata első között ajánli kétrétegű írható DVD lemezt a piacon” – nyilatkozta Floris Evers, a Conrex Technology (RITEK Europe) képviselője. „A gyorsan fejlődő DVD technológia élvonalába tartozó Traxdata újra bebizonyította, hogy előkelő helyet birtokol az optikai adattárolás piacán.” A DVD+R DL kifejlesztése és gyártása mögött óriási munka van: új hardverezéget, új tűkről felület, teljesen megújult és bonyolultabb gyártási folyamat szükséges a kétrétegű adathordozók gyártásához. A Traxdata DVD+R DL lemezek teljes mértékben megfelelnek a DVD+RW Alliance előírásainak: ez garantálja a termék minőségét és a kimagasló adatbiztonsággal párosuló jó kompatibilitási szintet. Az DVD+R DL lemezek első szállítmánya már kikerült a boltokba (legalábbis Nyugat-Európában), a DVD-tokos kiszerelésben kapható Traxdata DVD+R DL lemez ára 9,99 EUR körül alakul (forgalmi adóval terhelve – hogy nálunk mennyi lesz az ára, azt még nem tudom).

Toshiba SD-M1612: rótt folytatás? Bár a Toshiba cég legendás SD-M1612 és 1712 DVD-ROM olvasóinak minőségét meg sem tudta köze-

üdv mindenkinél! Ebben a hónapban is van miről írni, és ez főleg a DVD-írók/olvasók fejlesztését és gyártását végző cégek érdeme, hiszen a 16x-os írók a vártnál sokkal gyorsabban érkeztek meg a boltok polcaira – korábban úgy okoskodtunk, hogy erre legkorábban ősszel, téli elején kerülhet sor. Nehezen érthető a nagy sietség, hiszen hagyományosan a szeptemberi-októberi idénytart a legkedveltebb időszak az új termékek bemutatására, így az augusztus közepére pozícionált szállítmányok kellemes meglepetést okoztak az újabb írókra váró célközönségnek. Persze nemcsak sebességi változásokban reménykedhetünk, hanem technológiai újításokkal megleptek minket, jó példa erre a (minden bizonnyal csak a japán piacra szánt) legújabb Plextor meghajtó, amely sebességben nem tarol, de a cég első DVD-RAM írásra is képes terméke. A 16x-os írók némelyike már 4x-es DVD+R DL írást is támogat, igaz ilyen média még forgalomban sincs.

Plextor PX-605A: nem az, amire vártunk. A Plextor cég japán oldalán feltűnt egy új író, név szerint a Plextor PX-605A, amely a várakozásokkal ellentétben nem a hűvös, következő generációs (reményeink szerint 16x-os és DVD+R DL írásra is képes) égető, hanem egy félig-meddig visszalépésnek nevezhető konstrukció. A PX-605A ugyanis „csak” 8x-os DVD-R és 8x-os DVD+R írást támogat, 4x-es DVD+RW újírást, valamint – a Plextor meghajtói közül először – DVD-RAM írásra is képes – egyébként nagyon gyorsnak mondható – 5x-es sebességgel. A DVD-R formátum meglepő módon egyre nagyobb szeletet hasít ki az újírható DVD piacból, ennek nyilván a formátum kimagasló adatbiztonsága az oka, illetve az egyre inkább teret hódító, DVD-RAM alapú kamerák és felvevők rohamos elterjedése. Nálunk ez még annyira nem érezhető, de a japán piacon borzasztó nagy kelet van a biztonságos, DVD-RAM alapú adattároló megoldásoknak (sokkal több DVD-RAM alapú videó berendezés került náluk forgalomba). A Plextor PX-





lteni legutóbbi SD-M1802-es modelljük, a cég azért tovább próbálkozik, és hamarosan várható a 1912-es számú drive, amely a 1802-eshez hasonlóan a Toshiba-Samsung közreműködés gyümölcse lesz (remélhetőleg az kicsit jobban sikerül majd, és felújí a legendás elődök hírét). A Toshiba SD-M1912 DVD-ROM olvasó hivatalosan a TOSHIBA-SAMSUNG STORAGE TECHNOLOGIES (SST) első terméke, és hamarosan a boltok polcaira kerülhet világszerte. Szurkoljunk neki – én például már nagyon szívesen lecsérélném a széthajtott 1712-es DVD-ROM olvasómat, de egyelőre nincs mire. Talán majd egy 1912-esre érdemes lesz, bár az új drive specifikációja semmi igaz újdonságot nem tartalmaz az eddigi 16x-os DVD-ROM meghajtókhoz képest, hacsak a külön kiemelt DVD+R DL olvasást nem tekintjük formai változásnak. A DVD-íróval mostanában gyengélkedő Toshiba az új DVD-ROM olvasóval kissé visszaválthatna megtépett dícsőségét, ami nagyon is ráférne a cégre, hiszen a notebook meghajtókra át a desktop gépekbe az új meghajtók szinte minden területen veszített népszerűségéből és bizonyára piaci részesedéséből is) a nem túl jól sikerült DVD-íróknak köszönhetően (az első generációs SD-R5002-es ezívnálal meg sem tudták közelíteni az 5112-es és 5272-es pörkölők). Szurkoljunk nekik!

AOpen és Sony 16x-os DVD-írók. H hamarosan a boltokba kerülhet az AOpen DUW1608/ARR meghajtó. Az AOpen DVD-s záslójátája 16x-os DVD+R írást, 8x-os DVD-R írást, 4x-es DVD+/-RW írást és 2,4x-es DVD+R DL (Double Layer) írást támogat, 4x-es CD-R és 32x-es CD-RW pörkölés mellett. Még mindig nem tudom, hogy mely gyártó terméke áll valójában az AOpen DUW1608/ARR márká- és típusjelzése alatt, de a specifikációt tekintve kísértetiesen hasonlít a Sony – most már hivatalosan is bejelentett – DRU-710A írójához. A Sony pedig mostanság a LiteOn óggett gyártja meghajtóit, így talán egy csapásra az új AOpen író „személyazonossága” is kiderülhet, ha ugyanez a bele van, mint a Sony (LiteOn) íróknak.

Kihaszínlható-e a gyorsabb író? Szinte minden második levél vagy fórumos hozzászólás még mindig azzal fordul hozzám, hogy milyen sebességgel szabad mostanában a lemezeket (főleg

DVD-t) írni? Pár gondolatot írnék le azzal kapcsolatban. Tudni kell, hogy a DVD-R esetén a 1x-2x lemezek valójában nem különböztek (nem volt külön 2x-es szabvány), tehát attól függ, hogy az író hányzorosan írja meg, hogy az aktuális firmware-jében az adott lemez gyártó- és azonosító kódja mellé milyen sebességgel (1x-es vagy 2x-es) íráshoz tároltak el kalibrációs értékeket. Az újabb írók általában csak 2x-esen ajánlják fel az ilyen lemezek írását, mert majd minden gyártó korongjához sikerült már belőni a meghajtókat ennyi idő alatt, valamint az újabb drive-ok fejezsége, optikája nem igazán támogatja már az 1x-es tempót. A DVD-R 4x-es sebességgel változása és a DVD+R(W) szakított a csak az azonosító kódok alapján történő kalibrációval: megjelent a részletes kalibrációs adatokat tartalmazó táblázat a lemez ADIP/ATIP zónájában, amelyből kiolvasható, hogy az egyes sebességekhez mi az ajánlott beállítási érték. Tehát a lemez maga több segédinformációt tartalmaz, amit az író kiolvas és felhasznál a lézer optimális beállításához. Ez a változás a lemez ADIP/ATIP zónájában érzékenyen érintette az 1x/2x írókat: sok író nem ismert fel helyesen az



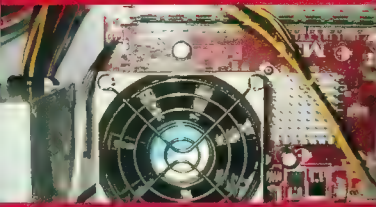
újabb korongokat, illetve firmware frissítés hiányában a régi írók némelyike még tönkre is mehetett a 4x-es DVD-R lemezek írásának erőltetésétől. Sok 2x-es DVD-R író a mai napig csak 1x-esen képes a 4x-es DVD-R lemezek írására – pont ezért. Nem szabad elfelejteni, hogy ezek a részletes, egyes írási sebességek vonatkozó kalibrációs adatok sem jelentenek tökéletes megoldást. Egyrészt a hordozórészek egyre inkább a gyorsabb írási sebességeknek vannak optimalizálva, másrészt az így megadott kalibrációs értékek csak elméleti síkon adja az optimális értéket: a lemez gyártása során bebecsülnak a minőséget befolyásoló változások, amik azt eredményezik, hogy nem minden írási sebességhez szímmel majd ugyanolyan jól a megadott érték. Így lehetséges, hogy a 4x-es írás bizonyos lemezeken jobb minőségű lesz, mint a 2x-es, mert az utóbbihoz megadott érték rokonságban sincs azzal, ami a valóságban kellene a lemez jó minőségű 2x-es írásához. Bonyolult az élet, igaz?

Nem véletlen, hogy az írók (típusától függően eltérő sikerrel) végeznek némi saját kalibrációt is az írás megkezdése előtt, illetve egyes lemezekhez dedikált írási stratégiát használnak (több-kevesebb sikerrel ezek variálásával érik el a firmware buherálók, hogy bizonyos lemezeket gyorsabban, jobban írjon, vagy egyáltalán támogatasson a megvásárlt drive). Ugyanúgy, mint a CD-írásnál, egyszerűen meg kell találni, hogy az adott lemezhez/íróhoz mi a jó kombináció. Én a DVD-írókhoz nagyon egyszerűen járok el: a 4x-es lemezek szinte mindegyikénél a 2x-es, illetve 2,4x-es sebességet használom, így kellemetlen meglepetés még nem ért (mondjuk, a tesztek kivételével a Princot és a no name lemezek intenzíven hagyagolom). A DVD+R lemezeknél most már egyre bátrabban használom ki a 4x-es és 6x-os írást (a 6x-os még azért szimpatikus, mert CLV módban megy az írással, tehát nincs sebességváltás menet közben – a tapasztalataim szerint az egyetlen írási sebesség nem a legjobb hatású a minőséget tekintve). A DVD+R lemezeknél az arany szabályt követem, hogy az adott lemezen gyárilag maximálisan megjelölt írási sebesség felé használom ki. CD-R-kapcsán: Jelenleg ezéfele író van használatban a felhasználók milliójánál, 4x-es 52x-esig mindenféle író nyúltoznak az emberek. Az új, 52x stb. lemezekkel kapcsolatosan már nincs olyan általános érvényű, egyetemes verdikt, hogy márpedig ilyen vagy olyan sebességgel kell írni: én úgy vettem észre, hogy a 12x-20x írási sebesség közötti tempó a legideálisabb (perze írófűgő is), és ha lehet, mindenképp használjunk CLV módot (lásd fentebb), mert az nagyon sokat segíthet az optikában, egyenesen jelölésbiztosításhoz. Kevés olyan író van, ami széles sebességi spektrumban ugyanolyan jól végeztetmennyvel tudna írni a mai lemezekre, nem véletlenül zárják ki bizonyos meghajtókból a 8x-os alatti írási sebességeket gyárilag: az olcsó, egyszerű felépítésű elektronika+optika csak szűk tartományon belül működik ideálisan, és ezt a tartományt inkább a gyorsabb tempó felé tolják el, hiszen az a csábítóbb. Ugyanakkor az új lemezekhez nem is kell feltétlenül a lehető leglassabb (1x-es vagy 2x-es) írást használni, még ha az írók képes is rá, hiszen a lemezek is egyre inkább a szupergyors adattárolásra vannak kihegyezve. Rá kell szólni egy kis időt, hogy kiderüljön: a rendelkezésre álló lemezekkel, a rendelkezésre álló íróval, mekkora írási sebességgel kell írniuk, hogy a lejáratosn a számunkra kielégítő módon tudjuk visszahagyni/lejártsani a kiírt anyagot. Ha megvan a nyerő kombináció, lehet örülni, és nem kell csodálkoznunk, ha valaki mást mond lehet, hogy neki az vált be. Nagy általánosságban az arany középút a legjobb itt is: én például 24x-esnél alig-alig írok gyorsabban CD-t. Minek? Egy pár kedvezőtlen kockázattal az adatokért?

Ennyit erre a hónapra, remélem, még találkozzunk!

PPéter

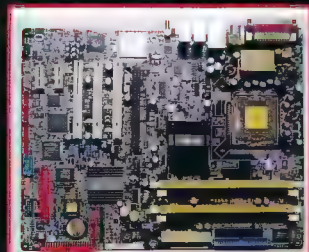
Hardver fórum



Sziasztok! A forró nyári szelek végre elfújták hozzám a régen várt 1925X chipsetes alaplapok egyik képviselőjét. Nem is akármelyiket, hanem az Asus P5AD2 Premium nevezetű szépséget. Az Asuszt régtől ismerjük mint az egyik legnagyobb, legjobb minőséget nyújtó tajvani céget. Az Asus-termékek mindig is kimagaslottak megbízhatóságukkal, teljesítményükkel, szolgáltatásaikkal. És nem utolsósorban az árakkal. De – mint tudjuk – az Asus sose gyártott hatodik-dzsunka-balra rízeliszt kategóriájú hardver-eszközöket. Ezáltal sem...

Ez az alaplap a frissen megjelent 1925X lapkészletre épül fel. Pozicionálása pedig belépő-szintű szerver, vagy munkaállomás. Lássuk, ez a pozicionálás valóban megfelelő-e, avagy – más cégektől sajnos megszokott módon – enyhén túl-zás lesz...

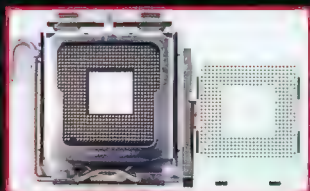
Az alaplap két változatban készül, az egyik a bemutatandó Premium, a másik a Deluxe. Mindkét alaplap közel azonos jellemzőkkel bír. A kettő közötti különbség a Premium javára a Firewire felület, egy plusz GigaLAN port és egy külső SATA csatlakozó felület megléte. Egyebekben a két alaplap teljesen azonos. Miért éppen erre az alaplapra esett a választásom? A szolgáltatások egészen elképesztő száma bizonyítja, hogy a P4C800 nem túl sikeres pályafutása arra ösztönözte az Asust mérnököket, hogy ezúttal valami különlegesen tegyenek le az asztalra. Ha ez lesz az etalon, akkor a többi alaplapgyártónak alaposan fel kell kötnie a felkötőnivalót.



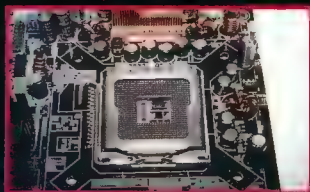
Asus P5AD2 Premium alaplap, a proci-foglalatban a biztonsági műanyaglapocska.

Hála a friss-ropogós 1925 Express lapkészleteknek, ez az alaplap a jelenleg rendelkezésünkre álló valamennyi tudást-támogatást magában foglalja. Az 1875/865 – amőgy hallatlanul stabil és kiváló teljesítményű – chipkészlethez képest az 1925/915 a következőket nyújtja: LGA775 processzorfoglalat, PCI Express x16 támogatás, kátszatarnás DDR2 memória-támogatás és alaplapra integrált Intel High Definition Audio hangrendszer. Az Intel ennél a lapkészlennél végleg felhagyott a 400/533 MHz-es belső órajeli processzorok támogatásával, ahogy a 875 chipset már hivatalosan nem támogatja a 400 MHz-es procikat. A 925 lapkészlét kizárólag DDR2 memóriamodulokat fogad, ellenben a kisebb testvér, a 915 párhuzamosan támogatja a DDR, illetve a DDR2 modulokat is. Mindkét lapkacsallad alapértelmezésben 4 SATA és 2 ATA 100 IDE-csatarnát támogat, ezzel egyidejűleg 6 IDE eszköz működhet a gépben, hacsak... a „hacsak”-ra később visszatérek még... Az NVIDIA SoundStorm technológiájából tanulva az Intel az integrált hangrendszert is továbbfejlesztette. A High Definition Audio 8 csatarnás hangrendszer 192kHz-es, 32 bites felépítésben.

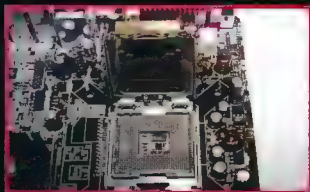
A teljesen új felépítésű LGA775 processzorfoglalat leváltja a Pentium I óta, lassan tíz éve ismert ZIF – Zero Insertion Force – foglalatípust. Első pillantásra az új foglalat nagyon hasonlít a régi PGA procik aláír. Rengeteg ismeretes plotyka kering ennek az új foglalatpusnak a megbízhatatlanságáról, sérülékenységeről. Nos, ezekből egy szó sem igaz. Persze csak akkor nem, ha a felhasználó megfelelő gondossággal bánik a foglattal, ahogy ugye ügyelünk arra is, hogy a procilábakat ne görbítsük el... Az Asus a procifoglalatot műanyaglapkával védi, ezt a procit behelyezése előtt el kell távolítani. Mindenki előtt ismert az a jelenség, amikor az ember a régebbi, ZIF foglaltól a hűtőbordával együtt simán kihúzza a procit is. Ennek oka az volt, hogy a rövid procilábakat a kis foglalat nem tudta eléggé erősen megtartani. Az LGA775 foglalat másképpen működik. A procira – behelyezése után – egy rögzítőfedelet kell ráhajtani, amely egyben a peremeknél fogva le is húzza azt. A hűtőfelület természetesen szabadon marad a fedélén kiképzett ablak miatt, de a procit többet nem lehet kihúzni a foglaltól, csak a fedél felhajlítása után.



Balra az új, jobbra a régi procifoglalat.



LGA775 foglalat alapállapotban.



LGA775 foglalat felhajtott fedéllel.

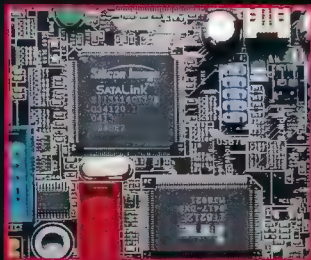
A következő újdonság a sokat emlegetett PCI Express x 16, amelyik leváltja a jelenlegi AGP-felületet. A PCI Express x 16 adatátviteli sávszélessége 8 GB/s, szemben az AGP 8x2,1 GB/s sávszélességgel. A számokat teljesítményre lefordítva ez majdnem négyszeres gyorsulást eredményez. Elméleti szinten igen, a valóságban nem. Még az AGP 8x sem lett teljesen kihasználva hála a videovezérőkre pakolt memóriának. Bár az évi lehetőség megvan a valóban jóval gyorsabb PCI Express x 16 videovezérők gyártásához, de jelenleg a csatlakozófelületükben eltérő videovezérők esetében ez a felület egy szem gyorsulást se eredményez az AGP 8x-hoz képest.



A jól megszokott, barna AGP foglalat helyett a fekete PCI Express trónol az alaplapon.

A PCI Expressnek ezzel együtt is van előnye. Mégpedig az, hogy már a soros buszon kommunikál, nem kell külön vezérlőegység tervezni az északi hídba, és képes helyből 75 W teljesítményű energiaszolgáltatásra is.

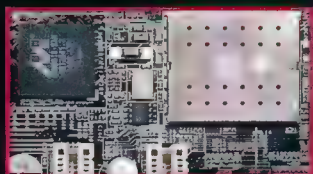
Közismert tény a Pentium 4 procik nagy memóriaszükséglet-igénye. Az Intel ezért alkalmazta legelőször az RDRAM – ismertebb nevűkön Rambusz – memóriákat, mert az ebben a memóriatípusban alkalmazott órajel-négyeszeres technológia ki tudta szolgálni a procikat. Miután a Rambusz még magas licenccéltételmentéi miatt kiakartott Intel lépni kénszerzől, megszűntek hamar a kétsatornás DDR technológiát, amelyik előként tudta túlszárnyalni a valóban gyors Rambuszt. Az i925/915 lapkakészlet már az új, DDR2 technológiát is támogatja. A DDR2 lényege a magas elérhető órajel, az alacsony tápfeszültség-igény és az alacsonyabb teljesítményfelvétel. Az ember azt hinné, hogy a DDR2 kétszeres sávszélessége kétszer gyorsabb memóriakezelést is eredményez. Nem, A helyzet ugyanaz, mint az AGP – PCI Express összehasonlítás esetében. A jelenlegi gyártási technológia, illetve az árérzékeny piac megkövetelte viszonylagos olcsóság miatt a DDR2 közel azonos technológiával készül, mint elődje. Ugyan magasabb órajelre érhet el, de a megnövelt belső késleltetések miatt alig valamivel gyorsabb, mint a hagyományos DDR memóriák. Természetesen aránytalan kaphatók lesznek a közismert gyártók lényegesen gyorsabb memóriamoduljai, ahogy a hagyományos DDR esetében is. A DDR2 technológia annyiban tér csak el a DDR-től, hogy az eddig órajelciklusonként kétszeri adatátvitel-olvasást négyeszeresre emelték. A jobb érthetőség végett mondok egy példát. A hagyományos DDR memóriát a külső órajel felé üfelfutó ólén is, azaz kétszer írt-olvasott. A DDR2 ezt már négyeszer teszi. Így a hagyományos 400 MHz-es DDR memóriát 200 MHz-es külső órajellel működött, ezzel szemben a DDR2 ezt csak 100 MHz-es órajellel teszi. Belátható tehát, hogy a gyártók a technológia lényeges változtatása nélkül magasabb órajelen is működőképes modulokat tudnak gyártani. A 875/865 lapkakészlet processzor szinkron 400 MHz-es memóriabuszával szemben a 925/915 a procival aszinkron 533 MHz-en megy. A már említett magasabb késleltetések, illetve az aszinkron memóriakezelés miatt nem mutatható ki nagyobb előny a DDR2 javára. Megfontolandó, hogy nem lesz-e érdemesebb egy 915 chipkészes alaplapon beszerezni, mert ez – ahogy már említetttem – mindeket memóriatípus támogatja.



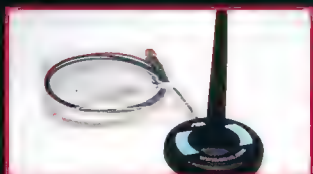
A Silicon Image, illetve ITE Raid-vezérlők.

Az alaplap az ICH6R déli hidat kapta meg. Ezzel 4 db SATA, és 2 db ATA-100 eszközt használhatunk, de az Asus a Silicon Image SIL3114, illetve az ITE 8212F RAID-vezérlő beépítésével még 4 db SATA, illetve 2 db ATA-133 csatlakozóhoz juttatja a bologdságtól sádkító felhasználót. Így összesen 8 db SATA és 6 db ATA eszközt építhetünk a gépbe, ami egy összesen 14 db. De hogy ki a bántat fog ennyit beépíteni, azt nem tudom... a lehetőség viszont adott. Erre célszerűtlen feljebb a hacsakkal...

Ami valóban nagyon hasznos, és jelenleg majdnem egyedülálló, az az alaplap wi-fi támogatása. Az alaplapra integrált – Marvell Libertas 88W8000G és 88W8310 chipkészesítéssel épített – vezeték nélküli hálózati modul nagyfrekvenciás egységének árméköző dobozkája olyan üde színfolt, mint csinos ifjú hölgy szájában az ideiglenes akril-korona. Feltűnő, de nem szokatlan, illik a képbe. Az IEE 802.11g szabványú, 54 Mb/s sebességű, vezeték nélküli hálózati az alaplap-dobozban tartozékként megtalálható külső antennával működik.



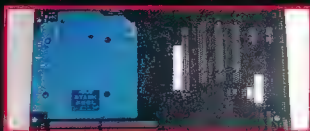
A wi-fi nagyfrekvenciás egységének árméköző dobozkája.



Külső wi-fi antennácska, az alaplap hátuljára kivezetett, aranyozott antennacsatlakozóhoz.

A P4C800-ból már megismert mókuskavikásokat – Al Proactive – természetesen az az alaplap is tartalmazza. Kiegészült néhány új elemmel, mint pl. a wi-fi kezelés, de valóban újat csak a Stack Cool jelent. A Stack Cool egyfajta hardveres megoldás a Prescott procik, illetve az őket kiszolgáló négyfázisú táp passzív hűtésére. Az alaplap alsó részén kialakított egybefüggő fóliasziget elvben segíti a nevezett alkatrészek hőátvezetését. Ismerve a Prescott villanyfűtő-effektusát, én kételemne adok hangot az Asus által beharangozott mintegy 10 fokok hőmérséklet-csökkenéssel szemben... de a Stack Cool ártani valóban nem árthat, az igaz. És külön nem kell érte fizetni sem.

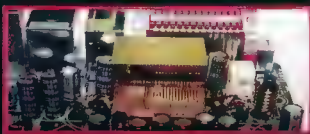
Az alaplap ezen kívül két Gigabit LAN csatlakozóval is rendelkezik, valamint 2 db új szabványú, IEEE 1394b fire-wire porttal is. Ez az új szabvány már 800 Mb/s



A Stack Cool, a hűtés céljára kialakított fóliasziget.

sávszélességgel rendelkezik, ami – ha összevetjük az USB 2.0 valóban gyors, 480 Mb/s sávszélességével – valóban kiváló. Ennek főleg az újabb gyártású digitális kamerák tulajdonosai vehetik majd hasznát. Feltéve, ha a kamera is támogatja az új szabványú fire-wire portot... Ha mégsem, akkor sincs semmi baj, mert egyrészt az új szabvány felülre kompatibilis, másrészt kapunk egy hagyományos, IEEE 1394a portot is.

A hardver-monitor funkciót a kimondottan ehhez a lapkakészlethez kifejlesztett Winbond W83627EHF chip biztosítja. Támogatja a ventilátor-fordulatszám szabályozását is, de csak az új, 4 tűs alaplap ventilátorcsatlakozók használata esetén. Aggódnai azért most sem kell, mert a 4 tűs csatlakozó visszafelé kompatibilis a megszokott 3 tűsével. De itt nincs fordulatszám-szabályozás, marad a szoftveres megoldás. A 7.1 csatornás hanghoz az Asus a C-Media CM1980 hangkódex-chipet választotta. A Dolby Digital Live támogatással a chip képes AC-3 formátumú dekódolására. A koaxiális, illetve optikai SPDIF kimenetek az alaplap hátulján találhatók. Az alaplap belső tápellátását 4 fázisú, MOS-FET elemekből felépített egység biztosítja. Kapott is egy szép, nagy passzív rézbordát. A borda tetején trónoló emléktábla büszkén hirdeti: ventilátortörtes felépítés, zajmentes üzem, nincsenek mozgó alkatrészek. A profilgátlat körül elhelyezkedő alacsony profilú elektroliit-kondenzátorok mindenfajta procihűtés felszerelését lehetővé



A négyfázisú táp hűtése.

teszik. A megszokott rögzítőkeretet nélkülöznünk kell – én nem sajnálom, van jó pár törött műanyagkeretem... –, a procihűtést az alaplap furatokon keresztül kell felszerelni olyasmi megoldással, mint a videovezetőkörön megszokott bepatentált – rugós műanyagpöccök. Mind az északi, mind pedig a déli hidat méretes alumíniumbordák hűtik. Ventilátor nélkül. Kérdés, főleg az északra elég lesz-e majd. Zárósként elmondhatjuk, hogy az Asus új Pentium 4 zászlóshajója sokat ígér. Valóban megfelel akár belépő szintű szervernek is. Majd szerzek egy LGA procit, meg DDR2 memóriát, és meglátjuk... Az alaplap a jelenlegi, 300 USD körüli áttárgyával nem tartozik az olcsó játékszerek közé. Kérdés, megéri-e ezt az összeget. A szolgáltatások és az ismert Asus minőség alapján igen. A teljesítmény meg majd kiderül.

Szárazföldi! Ebben a hőmep-
ben főként a szoftverek
lérványi háttéréről lesz
szó (néhány kapcsolódó
tudnivaló mellett persze),
és ezzel véget is ér a jogi
elmélkedés itt, a Gamer-
ben. Öszintén remélem,
hogy tudtam mindenkinek
valami hasznos informáci-
óval szolgálni, és sikerült

Horizont 2000. május 1. 11. oldal
A szerző: Horváth Zoltán

GAMER JOGTÁR V.

A szoftverekre vonatkozó különleges szabályokról

A szoftver fogalmi megközelítése. A szoftver meghatározásához a legegyszerűbb, ha a hardverből indulunk ki. A hardver voltaképpen a számítógép a maga fizikai valójában, a rendszer mechanikus és elektronikus alkatrészeinek együttese. Ezeknek az eszközöknek számos funkció végrehajtása a feladatuk, így az adatbevitel, a vezérlés, a műveletvégzés, és végül az eredménykiírás. Az adatbevitel és a beviteli (input), az eredménykiírás pedig a kiviteli (output) eszközökön keresztül történik, ezeket hívjuk együttesen perifériáknak. Az emelt funkciók végrehajtásának irányítására, a hardvereszközök működtetésére és koordinációjára a számítógépi programok szolgálnak. Egyszerűen mondvá tehát a szoftver a számítógépen futtatott program(rendszer), amely a gép alkatrészei között logikus és összehangolt működést biztosít. A szoftver általában három fő részből áll. Első a forrásprogram (kód), amely valamilyen programnyelven készül, és többnyire funkciók, műveletek, kapcsolatok vázát tartalmazza a feldolgozandó adatokkal, utasításokkal. A forrásprogramból aztán fordítóprogram segítségével automatikusan gépi program lesz. Ez a második rész, a tárgyi program, amely arra szolgál, hogy a számítógép működését a felhasználó utasításainak megfelelően irányítsa. A harmadik fogalmi tényező pedig a kísérő anyag, ez gyakorlatilag a kiegészítő dokumentáció (amely mint önálló írásmű szintén jogi védelmet élvez). A szoftver fogalma egyébként országonként, és jogrendszerenként is igen változó. A Szellemi Tulajdon Világszervezete (WIPO) által kidolgozott min-

taszabályzat a következő definíciót adja: „A számítógépi program utasítássorozat, mely gép által olvasható hordozóra rögzítve alkalmas arra, hogy az adattfeldolgozó gépet meghatározott művelet, feladat vagy eredmény jelzésére, kivitelezésére vagy elérésére bírja”.

Miután a program fogalma annak kereskedelmi forgalma során is differenciálódik, így talán nem haszontalan, ha röviden szövegek a legfontosabb szoftverfajtákról.

1. Az operációs rendszer nem más, mint ún. „rendszer-szoftver”, amely koordinálja a számítógép (vagy valamely periféria) működését és az elvégzendő feladatokat. Nem egyetlen program, hanem a rendszert vezérlő, továbbá a felhasználót segítő programok összessége.
2. Az operációs rendszerekre épülnek a fejlesztői rendszerek, melyek a felhasználót segítik a gép teljes-

sítményének fokozottabb kihasználásában, illetve programok írásában. Kiemelkednek ezek közül a programozási nyelvek.

3. Harmadik szinten találjuk a felhasználói programokat, melyek alkalmasak a felhasználók egyedi igényeinek kielégítésére.

4. Másféle megközelítés szerint léteznek kereskedelmi, osztott használatú, ingyenes, illetőleg nyilvános programok.

- A kereskedelmi program a szoftverfejlesztéssel és értékesítéssel üzletszerűen foglalkozó cégek terméke. Gondolom, ez nem igényel különösebb kifejtést.
- Osztott használatú (shareware) az a szoftver, amelynél a szerző fenntartja szerzői jogait. A vétel előtti próba intézményén keresztül a felhasználó meghatározott időintervallumban szabadon használhatja a programot, azonban ha meg kívánja azt tartani, a tesztidő lejártá után regisztrálnia szükséges, meg kell fizetnie a licenclát, s a használat csak ekkor válik legálissá!
- Ingyenes (freeware) program esetében a szoftver regisztrációs és díjfizetési kötelezettség nélkül használható, illetőleg továbbadható. Ez alkotások esetében a szerző szinte teljes egészében lemond szerzői jogairól, igaz, felelősséget sem vállal a program által okozott esetleges hibákról.
- A nyilvános szoftver (public domain software) csak abban különbözik a freeware-tól, hogy utóbb átsorol-



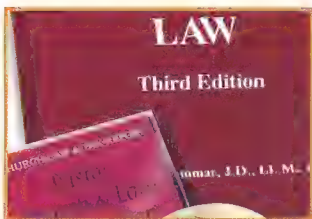


ni a termékem nem lehet (a program maga, vagy a kiegészítő dokumentáció tartalmazza, hogy az adott szoftver mely kategóriába tartozik), illetőleg lehetőség van módosításra is, mégpedig a szerző rendelkezéseinek megfelelően.

Külföldes szabályok. Mint már többször említettem, a szoftverekre a szerzői jogi törvény általános szabályain túl egyedi, csak és kizárólag a programalkotásokra vonatkozó rendelkezések is léteznek. Helyi hiányában mindössze a legfontosabbakról szólnék most.

Először is, a szoftverre vonatkozó vagyoni jogok átruházhatók. Ez azért lényeges, mert ha emlékeztek, kiemeltük, hogy a szerzői vagyoni jog alapvetően átruházhatatlan. másként sem szállhat át, illetve lemondani sem lehet róla. Kivételt képeznek azonban a szabály alól azok a helyzetek, amikor a jogalkotó kifejezett rendelkezésével, meghatározott esetekben - ha azt a művek létrehozásának és felhasználásának körülményei, sajátosságai indokolták teszik, így pl. szoftverek tekintetében - megengedi az átruházást, átzállást, átzállást, a jogszertő - ellenkező szerződéses kikötés hiányában - a továbbiakban maga rendelkezhet e jogokkal. A szoftverek felhasználása érdekében kötött szerződések a következő főbb típusokba sorolhatók:

- a) szerződés jövőben alkotandó szoftver műről, azaz „szoftverfejlesztési szerződés”,
- b) megállapodás már meglévő szoftveralkotás felhasználásáról, azaz „szoftverhasznosítási szerződés”, ezen belül is lehetséges:
 - egyedi (standard) felhasználói szoftver hasznosítása,
 - tömeg-szoftver sokszorosított példányának tárgyi kódként (vagyis csak mágneses adathordozón, gépi jelekkel rögzített formában) történő értékesítése, vagy
 - a számítógép belső működését szolgáló rendszerszoftvereknek a géppel együttes rendszerként való értékesítése.



Fontosnak tartom fentiek mellett megjegyezni, hogy a szoftverekre nézve több olyan jogszabályi rendelkezés is létezik, amelyek - első hallásra talán furcsa módon - valamilyen tekintetben korlátozzák a szerző jogait. Nézzük meg most ezeket közelebbről. A törvény értelmében „*eltérő megállapodás hiányában a szerző kizárólagos joga nem terjed ki a többszörözésre, az átdolgozásra, a feldolgozásra, a fordításra, a szoftver bármely más módosítására - ideértve a hiba kijavítását is -, valamint ezek eredményének többszörözésére annyiban, amennyiben a felhasználási cselekményeket a szoftvert jogszertően megszerző személy a szoftver rendelkezésével összhangban végzi*”. E rendelkezés értelme, hogy a szoftver, mint bizonyos tekintetben funkcionális alkotás alapvető célja, megalkotásának értelme az általa betöltött kívánt cél elérése. Ezt az elsődleges szempontot figyelembe véve szükséges a jogszertő felhasználásának számára olyan lehetőségeket biztosítani, amelyek lehetővé teszik számára a cél elérését, akár a szerző jogainak ellenében is.

Egy másik fontos kitétel szerint „*a felhasználási szerződésben sem zárható ki, hogy a felhasználó egy biztonsági másolatot készíthessen a szoftverről, ha az a felhasználáshoz szükséges*”, másrészt pedig „*aki a szoftver valamely példányának felhasználására jogosult, a szerző engedélye nélkül is megfigyelheti és tanulmányozhatja a szoftver működését, továbbá kipróbálhatja a szoftvert annak beállítására, képernyőn való megjelenítésre, futtatásra, továbbításra vagy tárolásra során abból a célból, hogy a szoftver valamely elemének alapjául szolgáló elgondolást vagy elvet megismerje*”. Előbbi mondat, ha jól sejtem, nem igényel komolyabb magyarázatot, utaltunk már rá korábban is, hogy a szoftverek esetében a magáncélú másolás joga a biztonsági másolat készítésében merül ki. A biztosítási rendelkezéshez is csak annyit fűznék, hogy annak célja voltaképpen a tudomány fejlődésének biztosítása

A következő lényeges szabály arról szól, hogy „*a szerző engedélye nem szükséges a kód olyan többszörözéséhez vagy fordításához, amely elengedhetetlen az önállóan megalkotott szoftvernek más szoftverekkel való együttes működtetéséhez szükséges információ megszerzésére érdekében, feltéve, hogy*

- a) a felhasználási cselekményeket a jogszertő felhasználó vagy a szoftver példányának felhasználására jogosult más személy, vagy az ő megbízottjának végzi;
- b) az együttes működtetéshez szükséges információ az a) pontban említett személyek számára nem vált könnyen hozzáférhetővé;
- c) a felhasználási cselekmények a szoftvernek azokra a részre korlátozódnak, amelyek az együttes működtetés biztosításához szükségesek”. A „dekompiláció” lehetősége az eredeti programinformáció másik programban való, kompatibilitási célú felhasználásához ad ismereteket, mivel az itt megengedett, szerzői jog szempontból releváns cselekmények elengedhetetlenek mindehhez. Ezek az érvek és elvek egyébként azt az állapotot tükrözik,

másrészint a számítógépi programokat illetően egymásnak feszülnek egyes érdekek, nevezetesen, hogy a programalkotó (gyártó) megőrizze a kizárólagos hasznosítás versenyhelyeztet (engedély nélkül más nem másolhassa, használhassa a művet), másrészt pedig, hogy a terjesztést a más programokkal, többféle hardverrel való együttes felhasználás (kompatibilitás, interoperabilitás) elősegítésével is fokozza. Ez utóbbit viszont a program mások általi bizonyos fokú szabad vizsgálatát, felhasználását is szükségessé teszi. A nehézség abban áll, hogy a csatlakozó részek szabad megismerése a program szétszerelése (dekompiláció), illetve visszafelépítése a tárgyi kódból a forráskód irányába (reverse engineering) igen megkönnyíti a plágiumot (elemek, rutinok álcázó összekeverése stb.).



A szerzői jogvétség lehetséges következményei

A szerzői jogok megsértése esetén a többféle egyéb jogkövetkezmény mellett (vámjogi, műszaki intézkedések megkerülése, adatkezelés, stb.) elsősorban a polgári jogi rendszer, illetőleg a büntető-tényállások lényegesek. Előbbi tekintetében az Sztj. 94.§-a - egyébként a Ptk. mintáját követve - összesen ötféle igény érvényesítését biztosítja a szerző számára, bár legnagyobb bánatomra ezek ismertetésem már nem tudok kitérni. Annyit azonban mindenképpen meg kell jegyezni, hogy a szerzői jog megsértése esetén a polgári jogi felelősség szabályai szerint kártérítés jár. Kártérítésre alap az is, ha a szerző személyhez fűződő jogait megsértik.

E cikk végén pedig lehetőségek mindössze már csak a vonatkozó büntető tényállások említésére szorítkozik. A Btk. 329/A, 329/B, és 329/C §-ai tartalmaznak szerzői joggal összefüggő rendelkezéseket. A tényállások elnevezése sorrendben: „Szerző vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok megsértése”; „Szerző vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok védelmét biztosító műszaki intézkedés kijáratása”; illetőleg „Jogkezelési adat meghamisítása”. Tágabban a szellemi alkotások jogát ezen kívül még két szakasz érinti, a Btk. 329.§, valamint az Iparjogvédelmi jogok megsértése (329/D.§).

Előzést kérek azoktól az olvasóktól, akik kérdéseinek megválaszolására helyi hiányában nem tudtam sort keríteni. Mailben azonban fogok jelentkezni! Üdv!

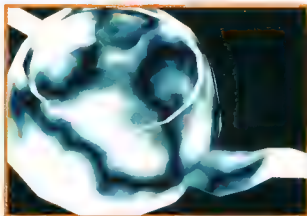
Melancs szerűs, szép sapot mindenkinek! Mint emlékeztet, napi összehasonlítás a textúrázási eljárások tagolására bizonyítottan beles. Természetesen innaon folytatunk, és most kerítünk azokra is, amelyek legutóbb kimaradtak.

DIRECTX EVOLÚCIÓ IV.

Textúrázási eljárások II.
Trilineáris és anizotropikus szűrés, valamint multitextúrázás

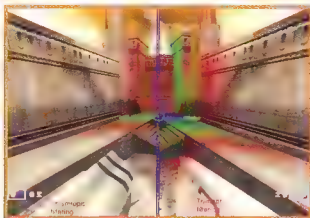
De még mielőtt belecsapnánk a lecsóba, engedjétek meg, hogy kivételesen megosszak veletek néhány, agytekervényeim kóbor áramai által gerjesztett aktuális gondolatot (különben is, ne legyen már mindig olyan kiszámítható a 3D-rovat, nem igaz?). Szóval, komolyan mondom, e pillanatban úgy érzem magam, mint aki még életében nem írt cikket (jó, most biztosan sokan felhőrgötkö, hogy naná tesóókám, de hát ez nem hír, hisz az eddigiek alapján is ugyanezre lehetett következtetni). Miért is mondom ezt? Nos, egy hónappal ezelőtti ilyen tájban éppen a halálomon voltam, útbán a végkimerülés felé. Üveges szemű zombiként ténferegtem a földem tornyosuló melóhegyek baljós árnyékában, miközben alig halható, ám folyamatos imát mormoltam a dolgozók védőszentjéhez, hozza el végre az áhított és feloldozó szabadság első másodperceit. Egyik csütörtöki délután még behoztam Moccsynak a behoznivalót (a lemaradásai együtt), kellemesen élmerengtünk a játékvilág, il-

lve a lapkiadás aktuális kérdéseim, nyűgeim, majd másnap titokban felkapaszkodtam egy vadlúd hátára, és frankón elhúztam északra, hogy aztán egyenesen mikulás bányánk közvetlen szomszédságában, Lappföldön landoljak. Na, az aztán maga volt a megtestesült királyság! Semmi kompijűtő póver, meg internet konnekszőn, no déli nyüz, vagy mobil kommunikációs, zérus televíziós csehel. Ehelyett volt kirándulás éjfélikor, tűző napsütésben, aranyásás, lepkegyűjtés, csónakázás, rénszarvasok hajkurászása, helyi nevezetességek megtekintése (szépek ám az északi lányok), és mindenekeült az a bizonyos nagybetűs NYUGALOM. Persze, az ilyen kiruccanás olyan gyorsasággal telik, mintha a napok csupán három egész öttized másodperciből állnának, így szinte pillanatok alatt visszazuhantam a bűzös, koszos és tűzszűfolt budapesti metró visszataszító félhalmályába hajléktalanostul, mindenestül. Újra kopogtatnak a határidők, dörömbölnek a széles lábakon felém egyensúlyozó papírhalmok, készen arra, hogy bármelyik pillanatban rám vessék magukat, és kiprészeljék belőlem a szuszt, elégtételt véve a szabadságon töltött hetekért. Persze egyszer minden jónak vége szakad, és a lényeg, amit igazából szerettem volna figyelmetekbe ajánlani, az a skandináv testvéreink által magas fokon „birt” informatikai kultúra. Merthogy ott ez létezik, azt bizonyosan állíthatom, méghozzá nem is akármilyen. Nem mondom persze, hogy náluk kolbászból van a kerítés, és mindent a legjobban csi-



nálnak, mindenesetre a számítástechnikai eszközök elterjedtsége, illetve ezzel párhuzamosan a hozzáértés, úgy hiszem, lényegesen magasabb fokon leledzik, mint kis hazánkban (a nagy átlagot tekintve természetesen). Meglepett például, hogy az idősebb korosztály tagjai is képbén voltak, amikor Doom 3-ról vagy Thiefről regéltem, abszolút nem meredtek rám bamba tekintetek, holott ők azért már nem nagyon nyomulnak ezekkel a stuffákkal, pláne nem minden nap. Egyszerűen erős a szakaszajtó, a televízióban is látni ezt-azt, tehát a szórakoztató elektronika aktualitásai sokkal inkább beépülnek a köztudatba, mint nálunk. Különösen erős a konzolos társadalom, tarol a PS2 és az Xbox, nem is nagyon voltam olyan helyen, ahol a kölköknek ne lett volna legalább egy (de inkább több) odahaza ezekből a masinériákból. De bocs! a kitérőért, elég legyen az anekdotázásból, bármennyire is padlógáz visszaszokni, lássuk most már tényleg az e havi témát! Power on...





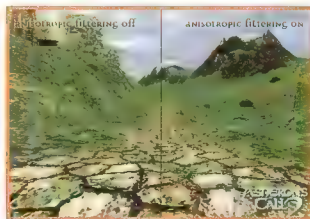
Trilinear filtering. A trilineáris szűrés voltaképpen a MIP-mapping ötletét adja hozzá a bilineáris megközelítéshez. Miről is van szó? Biztosan sokszor találkoztak azzal a jelenséggel, hogy ha éppen a MIP-map részletességi szint határán állítotok meg egy 3D-s objektumhoz közeledve, majd leptetek még egyet előre, akkor az automatikusan cserélődött, nagyobb felbontású textúra eléggé durva váltásnak tűnt az előző állapothoz képest (például a MIP-mapping révén egy 64x64-es felbontású map helyére hirtelen 128x128-as került). Ha emlékeztek, a Project IGI, a Mafia vagy az Operation Flashpoint is produkált ilyesmit. Nem csoda persze, hiszen mindhárom hatalmas tereket mozgattot, így muszáj volt a nézőponthoz közelebb hozni, és kicsit redukálni a MIP-map váltásokat, ezzel is spóroltak valamicskét az erőforrás-igényen, amennyire csak lehetett. Más kérdés, hogy ez az eljárás mozgás közben nem valami szép. Erre kínál megoldást voltaképpen a trilinear filtering, hiszen úgy működik, hogy a pixel színének meghatározásához először vesz 4 altelalmintát a textúrától való távolsághoz viszonyítva legelőszérűbb MIP-mapból, majd további négyet a második legelőszérűbb MIP-mapból is. Végül az így meghatározott 8 altelalmintát átlagolja egy textellé. Látható, hogy ez végeredményben nem más, mint módosított bilineáris szűrés, hiszen a működését els is ugyanaz: megtalálni a két legközelebbi textell mindkét dimenzióban, mind a két legközelebbi MIP-mapben (ezért nevezik trilineárisnak az eljárást, mert a MIP-map egy harmadik dimenziót jelent). Nézzünk egy példát. Adott egy 512x512 felbontású textúra, de olyan távolságra vagyunk tőle, hogy elegendő a 256x256-os változatot megjeleníteni. A trilineáris szűrő kiválaszt ebből négy alteltelt, majd a textúra 128x128-as változatából is négyet, és ezeket átlagolja. Az eljárás előnye a kevesebb képhiba, továbbá a sokkal szebb, folyamatosabb szín-, és ezzel együtt képtanemet. Hátránya ugyanakkor, hogy nyilván sávzsátellesség-igénye is nagyobb, illetve még mindig pontatlan.

Anisotropic filtering. Többek között előző alkalommal is utaltam már egy fontos gondra a bilineáris szűrés tárgyalásakor, amit most szeretnék röviden felidézni. Sokszor volt szó arról, hogy a jelenlegi technológiai szint mellett produkált háromdimenziós megjelenítés voltaképpen nem egészen 3D, mondjuk inkább úgy, szimulált 3D. Miért is? Nos, azért, mert bár szoftveres szinten

valóban rendelekezésünkre áll a háromdimenziós tér, ahol alapvetően minden pont helyét három koordináta segítségével tudjuk meghatározni, azonban a kiszámolt képet a monitorra „torzítva” már két dimenzióban, síkban látjuk. Ez pedig igen sokféle gondot generál, természetesen a textúrázásal összefüggésben is. Az egyszerűsödő kedvéért nézzünk ismét egy példát. Tegyük fel, hogy a monitor olyan síklap, amelynek minden pixeléből (mint aktuális nézőpontból) irányíthatunk a képernyő merőleges vektorokat a 3D-s tér felé. Ha a vizsgált objektum adott oldala tökéletesen párhuzamos a képernyő síkjával, akkor nincs semmi gond, hiszen vektorunk ekkor pontosan merőlegesen érkezik a felületre. Ilyen módon pedig a kör alakú mintavételezés is könnyű, hiszen az adott pixel-vektor környezetében egyenlő arányban, szabályos kör alakban tudunk további pixeleket figyelembe venni, mégpedig torzítás nélkül. Igen ám, csak hogy a valóságban ez viszonylag ritka eset, az objektumokat határoló felületek ugyanis legtöbbször (99%-ban) nem merőlegesek a képernyő síkjára, márpedig ekkor torzítás léphet fel, aminek révén az előző esetben említett szabályos kör alakzatok képesek most már ellipszis formájú területen kell terekeket keresni. Mivel az ellipszis területe sokszorosa is lehet az optimális esetben vizsgálandó körének, ezért nyilván sokkal nagyobb lesz a pontatlanság, hiszen továbbra is ugyanazzal a mintavételezési módszerrel dolgozunk, a megnőtt területhez képest arányosan nem veszünk figyelembe több textell. Legalábbis a bilineáris szűrés esetében ez a helyzet. A problémából mindamellett egyenesen következik a megoldás: előző példánknál maradvá tehát az lenne a leghatékonyabb módszer, ha igazodni tudnánk a képernyő adott pixele által a 3D-s tárgy lapjára (elmeletileg) vetített „sugár-nyomait” formájához figyelembe véve valamennyi releváns textell. Nos, az anizotropikus szűrés pontosan ezt valósítja meg! Nevéből is látható, hiszen a mindig állandó mintavételezési rendszerben dolgozó bilineáris szűrés elmeletesen, az izotropikusként („iso” + „tropic” = állandó alakzat) definiálható. Az anizotropikus eljárás pedig éppen ennek ellentette, mert nem állandó minta alapján működik, hanem a körülményeknek megfelelően mind horizontálisan, mind vertikálisan több alteltelt (16, 32, 64) vesz figyelembe. Előnye és hátránya egyaránt nyilvánvaló: még kifinomultabb kép kontra magas sávzsátellesség-igény. Egyébként a gyártók állandó jelleggel optimalizálják ezt a szűrési eljárást a gra-



fikus chipekben. Az ATI például az ún. RIP-mappingból indult ki. Ez gyakorlatilag elforgatott MIP-mapping, amikor a GPU nem csak az egyes MIP szinteket számolja ki, hanem bizonyos szögelforgatott textúrákat is. A grafikus processzor ezeket az elforgatott textúrákat használja, miután megállapította az éppen renderelt poligonlap elfordulá-



sát a kamerához képest. Az eljárás gyors, mivel nem szükséges minden pixel esetében elforgatni a textúrát, hanem csak egyszer, a RIP-mapek képzésekor. Meg kell jegyezni ugyanakkor, ez nem teljesen pontos minden szögre. Az NVIDIA korábbi forgató eljárása egyébként hasonló volt, de független az elfordulás szögétől.

Multitextúrázás. Az eljárásról a fill rate tárgyalásakor lesz még szó, de a rend kedvéért meg kell emlékeznünk róla itt is. Eddig ugyebár azokról a textúrázási megoldásokról beszélünk, amikor a pixel színét egyetlen textúrában keressük vissza. Természetesen van lehetőség multitextúrázás alkalmazására is, amikor az történik, hogy a pixel színének meghatározásához két (vagy adott esetben több) textúrában keressük az odalló textell, s az így kapott színeket átlagoljuk egy színné. Tipikus felhasználási területe a fény-térképek, azaz light-mapek második textúráként való alkalmazása, bár ezek a hardveres erőforrások megnövekedésével, valamint ezzel párhuzamosan az új engine-ek, illetőleg az ezek nyújtotta valós idejű fény-árnyék struktúra megjelenésével manapság már kevésbé jutnak szerephez. A light-mapek alkalmazása főként ahhoz az időhöz kötődik, amikor a hatalmas távolság-igény miatt nem lehetett valós idejű árnyékokat leképezni a játékokban, így előre kiszámolták ezeket, majd egy sötét színű, második textúra formájában rávetítették a tárgyra (egészen tipikus példa erre a Quake első két része, az Unreal, valamint egy sor más korabeli program).

Na, eddig jutottunk most, legközelebb folytatjuk! Zárásként ismételnem szeretném felhívni a figyelmetek arra, hogy keveset írtok arról, TI miről szeretnétek olvasni 3D fronton. Persze, most itt van ez a lexikon-szerű témakör, de attól még nagy örömmel fogadok bármilyen kérést, észrevételt! Ja, és készületek, szedjétek a vitamint, spájzolja- tok be annyi muniódt otthonra, amennyit bírtok, mert egy bizonyos marsi kutatóbázis hamarosan megnyitja kapuit...

Sz@by

Ki ne játszott volna már el a halhatatlanság gondolatával? A Gílgames eposztól kezdve (ahol a főhős, Gílgames egy halhatatlanná tévő főért ereszkedik alá, csak hát túl jószívű, és a végén hoppnan marad) az emberek irigykedtek az ókori istenekre - akik ugye, nem vitték túlzásba az elhalálozást -, keresztek az Ambróziát, a Szent Gráfit, vagy az Élet Vízét. A középkorban a skandináv és más népek hősei azért csatáztak halált megvető bátorsággal, hogy hírnevük és szálta egy darabkájuk örökké fennmaradjon a róluk zengett dalokban, még Brad Pitt is ezért harcolt Trójában. És természetesen napjaink modern vámpírkultusza is a halhatatlanság csókjával kecsegtet.

KRIONIKA

avagy létezzünk örökkön-örökké



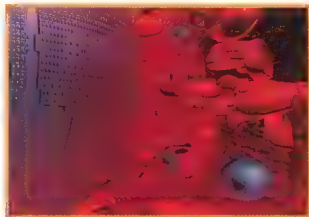
E hőn áhított halhatatlansághoz visz közelebb minket a krionika (cryonics), kriobiológia vagy biosztázis, a transzhumanizmus egyik ága. A transzhumanizmus egy az 1970-es '90-as években létrejött filozófiai irányzat, melynek lényege, hogy az ember idővel meghaladja biológiai, intellektuális és érzelmi korlátait a technika segítségével. Céljuk egy olyan emberi állapot elérése, amely rendkívül hosszú életű (több száz év), nagyságrendekkel okosabb, mint a mai, intellektuális képességei meghaladják a mai ismert szerszámitógépekét, érzékelése meghaladja a jelenlegit (infra- és ultrahangokat, fényeket is képes érzékelni, szemének felbontása sokszorosa a maiénak), és sokkal érzelmegzadtabb amellét, hogy emberi aspektusának természetesen csupán pozitív oldala létezik.

Hogy mindez megvalósulhasson, a transzhumanizmus számos követője igyekszik interdiszciplináris tenni az őket szolgáló tudományt. Ilyen követők az életmeghosszabbítók, a nanotechnológia specialis-

ták, a kibernetikusok, a genetikusok, a bionikusok és a krionikusok.

Kis kitérőnk után nézzük meg picit közelebből a krionikát. Ez a tudomány arra törekszik, hogy képesé tegye az embert az élet visszafordítható felfüggesztésére a test mélyhűtésével. Hasonlóan, mint ahogy Han Solót fagyasztották be a Csillagok Háborújában, igaz, ott a cél picit más volt. Sajnos ez a technika mai állása szerint még nem sikerült, de jogilag is falakba ütközzünk, mert legálisan egyelőre csak halott emberek lehet úgy "igazából" lefagyasztani. Ennek ellenére a kriobiológia azért bontogatja szárnyait: a lefagyasztott spermium ugye "működőképes" marad felolvasztás után is, és például a vért is már régóta jóval nulla fok alatt tárolják.

Az eljárás lényege, hogy a biológiai halott emberi testet -196 °C-on folyékony nitrogénben, (vagy héliumban) lefagyaszta tárolják (ez a biosztázis v. kriosztázis), míg egyszer a nem túl távoli jövőben a megfelelő technika birtokában újra fel nem éleszik.



Nos, ez önmagában még nem jelentené az örök életet. Miért jó hát?

A transzhumanisták hisznek abban, hogy az emberiség a közeli jövőben hatalmas technika (különösen nanotechnológia) fejlődésén megy át, amely az öregedés legyőzésének kulcsát adja a kezünkbe. Lásuk be, erre azért van reális esély (mármint a fejlődésre), már csak, ha a jelenlegi technika fejlődés ütemét és mértékét vetítjük is a jövőre. A humán genom program végzetével (ugye két évvel a megadott határidő előtt) a teljes emberi géntérkép a rendelkezésünkre áll. Ből már igazán nem tarthat sokáig az öregedésért felelős gének megtalálása és kiküszöbölése. Csak ki kell várni... kriosztázisban.

Persze ez még nem teljesen elegendő. A fagyás (kristályosodás) általában szöveti károsodással jár még akkor is, ha nagyon gyorsan következik be. A gyorsaságnak azért van jelentősége, mert lassú fagyás esetén a szövetekben kis számú, nagyméretű jégkristály keletkezik, a sejteken belül és a sejteken



külvilági nedvkoncentráció különbségének hatására a sejtnedv víztartalma részben kidiffundál az extracelluláris térben már kialakult kristálygócokhoz. Ezáltal a sejtek víztartalma csökken, a sejtfalak roncsolódnak. Gyorsfagyasztás esetén azonban a hőelvonás folyamata gyorsabb, mint a diffúzió, amely a sejtekből a sejtek közötti térben lévő kristályok növeléséhez szállítaná a vizet, ezért megkezdődik a sejtnedv intracelluláris fagyasztása. Kisebb jégkristályok alakulnak, és felolvasztáskor az eredeti vízkoncentráció nagyjából megmarad. A páciens agya valószínűleg nem sérül jelentősen a nitrogénnek (hélium estét a héliumnak) köszönhetően, és mérgező hatások sem érik, de a különböző fagyálószerkezetek agysejtjeibe való befecskendezése esetén is számolni kell bizonyos mértékű károsodással. Viszont ha már egyszer megfagytunk, akkor gyakorlatilag évezredekig tárolhatók leszünk további károsodás nélkül.

Mivel az agy az emberi szervezet irányító központja, ennek felélesztése egy új lét kezdetét jelentheti. Sokak szerint nem is szükséges az egész test lefagyasztása, elég, ha csak a fejet hűtjük le (anno Johnny Mnemonicnak is csak a fejére lett volna szüksége). Hogy hogyan kapnánk újra testet? Nos, erre megint csak a tudomány fejlődésébe és a jövőbeli technológiába vetett bizodalom adja a választ. A transzhumanisták remélik, hogy adu ászuk, a molekuláris nanotechnológia (ha jól emlékszem, erről már mintha hallottatok volna) beváltja a hozzá fűzött reményeket. Ugye az atomi méretű "gépek"-re gondolt mindenképpen? Azaz, olyan "assemblereket", vagyis min robotokat fogunk tudni gyártani, amelyek egy nanoméretű számítógép vezérelnek. Ezek az atomok egyenkénti rendezgetésével képesek lennének bármilyen, előzőleg részleteiben specifikált, kényszerűleg megengedett anyagkonfigurációt megépíteni úgy, mint egy gyerek, aki építőkötekből lábat, kezét, szemet rakna ki. Hasonlóan, mint ahogy az őtőlök eleremből összerakott kedvenc Milla Jovovich-omat a megmaradt kézféből. Ha az első ilyen cucc megvan, onnantól képes önmagát sokszoroztatni, tehát nyert ügyünk lenne.



A kilátások azért biztatók e téren is, hiszen hasonló kis apró "gépekcskék" a természetben is előfordulnak. Csak le kell másolni őket. Nagyon leegyszerűsítve a hemoglobin szállítóeszköz (oxigénfuvarozó), a riboszóma összeszerelő szalag (a földi élővilág által használt összes fehérjét ők gyártják le, mivel részben fehérjéből is vannak, így részben önmagukat is, igaz, csak peptidkötést alkalmaznak), a DNS és RNS polimeráz másológép (a DNS-polimeráz a megfelelő nukleotidok beépítésével fokozatosan meghosszabbítja a primereket, és végül létrejönnek az eredeti DNS-szállak pontos másodpéldányai).

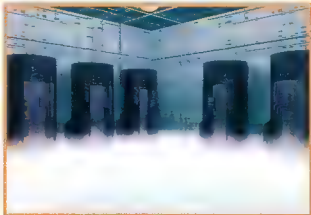
A nanotechnológiásokon kívül még több, más tudományág is azon fáradozik, hogy a talán nem túl távoli jövőben az emberek jobbakk, többek, ügyesebbek lehessenek, és nem utolsósorban felélesthették legyenek a kriosztázisból. A fentiek közé tartoznak az összetekutatók, akik arra keresik a választ, hogyan lehetne az összepletet (önmegújító képességgel rendelkező sejtek) rávenni, hogy sérült, károsodott szöveteket, sejteket pótoljanak, vagy a testből hiányzó, esetleg gyógyító biomolekulák termelődését biztosítsák. A kutatások e téren is jól haladnak: már sikerült csontvelői összetekutató cukorbeteg egerekre ültetni, amelyek szervezeteiben a transzplantáció után jelentősen csökkent a vércukorszint és a hasnyálmirigy károsodása helyrehozható volt.



A kibernetikusok, a bionikusok, a genetikuskok is mind-mind hozzájárulnak egy picivel ahhoz, hogy az ember halhatatlanná válhasson. Na, de mi történne a kriosztázisból való kiszabadulás után?

Sajnos erre még a kriónikus cégek (mert hogy vannak ilyenek) sem tudnak garanciát adni, hogy a jövőben képesek lesznek a halott, lefagyasztott embereket feléleztetni, ám ha mégis, a feléleztetések valószínűleg láncolatban fognak haladni, a legfrissebben konzerváltaktól a legkorábbiakig. Ezért ajánlják, hogy családok generációkon át fagyasztassák le magukat, hogy így a rokonok később felélesszék egymást.

A transzhumanisták szerint a kriónauta csodálatos, új



világban fogja találni magát, ahol már képesek az ő feléleztésére, a sejtkárosodások eltüntetésére, akár az egész test újraalkotására, nincsenek betegségek, és az emberek jóval tovább (több ezer év) élhetnek. Az örök élet volna a végcél, ami igazából nem is az emberi testben történne, hanem egyfajta virtuális valóságban, ahová az emberek feltölténének a tudatukat és a személyiségüket. A Babylon5 4. sorozatának utolsó részében már megősioltattak, hogy igazi "vornlonok" leszünk. De ez még az igen távoli jövő, most még marad mindenkinek a fagyasztás. Lehet győztetni rá...

Azok kedvéért, akik kedvet kaptak, lássuk, hogyan válhatunk kriónautává. Egyelőre négy amerikai, egy európai, egy kanadai és egy japán cég foglalkozik krioprezervációval. Mindegyik non profit szervezet. A két legnagyobb az Alcor és a Cryonics Institute. Egyes intézmények csak a fejet, mások az egész testet fagyasztják. Az első lefagyasztott ember, Dr. James Bedford 1967 óta leledzik a kriosztázis állapotában. Ma mintegy 120 ember várja újraélesztését kriosztázisban. Állítják még Walt Disney is érdeklődött az eljárás iránt, de az ő testét már nem lehet megmenteni.

Ami az árakat illeti, a tartósítás 30 ezer és 500 ezer dollár között mozog. Ám ha valaki a cégek egyikét teszi életbiztosításá kedvezményezetté, akár jóval olcsóbban is megúszhatja. Az ár egyébként függ attól is, hogy csak a fejről, vagy az egész testről van-e szó, fiatal, vagy idős emberről, jóval előre eldöntötték, vagy pedig sürgős tartósításra vágyunk. A legideálisabb, ha a fagyasztás minél közelebb esik a halál pillanatához, mivel a halál utáni néhány percig még nem indul meg a szövetek és az agy nagymértékű károsodása. A páciens gyorsan elszállítják a krioprezervációs intézetbe, és ott lefagyasztják. Fejlel felélelt tárolják, a nitrogén fellemegegedése esetén (ami csupán egy hónapokig tartó áramszünet következménye lehet) a fej maradjon legtovább kriosztázisban. A fagyasztás egyébként azért is jó, mert ilyen állapotban a testre nem hat a radioaktív sugárzás sem.

Szóval minden nagyon szép és jó, csak nehogy úgy járjunk, mint Robert Ettinger 1948-as novellájának (The Penultimate Trump) dűsgazdag főszereplője, akit - miután feléleztették - a korábbi bűnei miatt egy büntetőbörtöngőrá száműznek. Vagy mint egy másik sci-fi novella főszereplője, akit egy gazdag jövőbeli szívbeteget férfi vásárol meg és olvasztat ki, hogy megkapja a szívét.



Trendi. Manapság trendi a retro. Például megint divat a Tisza cipő. Ami anno a pévécédzsekis rokkerek felszerelésének elengedhetetlen része volt, az ma már a "cool" kategóriába tartozik. Azaz drága. Legalábbis sokkal többbe kerül, mint amennyit megér. De mit is jelent ez a manapság rendszeresen előkerülő kifejezés, hogy retro? Önmagában semmit, csak egy előtag, a vele használt fogalomnak ellentétes irányba, hátrafelé való mozgását jelöli. Önálló értelmet akkor kapott, amikor a jelenkor mérnök, marketingesei, kifogyván az új ötletekből, elővették a 30-40 éve a szekrény mélyén porosodó, anno nagy sikereket elért termékeket, kicsit leporolták, kifényezték, majd letették élénk: ha apáitoknak, nagyapáitoknak tetszett, akkor nektek is jó lesz. És lőn, a fiatal nemzedék bekajálta: Che Guevara, háromcsíkos mackó felső, dorkó, trapéz nadrág, kopta farmer, C64. És a retro autók.

AKIT A BENZIN GŐZE...

Retro

Joggal merül fel bennetek is a kérdés: miért? Miért nem találunk ki valami újat? Vagy ha már csak a régít tudják kínálni, mi miért zabáljuk két pófára? Az első kérdésre a válasz nagyon nagy közhely: azért, mert egyszer már bevált. Most jön a második közhely: felgyorsult világban élünk. Ha a kettőt összerakjuk, meg is van a válasz (ami nem 42). A jelenkor vívmánya a marketing és a vele járó reklám, na meg a fogyasztói társadalom. Termelni kell, és az adott terméket el kell adni. Egy sikeres terméket a konkurencia azonnal lemásol, ezért a piac hamar telítődik, gyorsan és rendszeresen kell újabb és újabb cikket piacra dobni. Mindenből jön az update, a frissítés, az új modell, amelyik jobb, mint az előző. Muszáj megvenni. Gyorsan kell dönteni, és a fogyasztók nagy része csak a reklám alapján dönt. Milyen életérzést sugall, mennyire fejezi ki az egómat? Mennyire tudok vele kitűnni? Mennyire vagyok trendi?

A fentiek következménye, hogy ma már nem a fejlesztők, mérnökök szabják meg egy adott modell életciklusát, hanem közgazdászok és marketingesek. Míg a 60-as, 70-es években egy átlagos autó életciklusa 8-10 év volt, ez napjainkban 4-6 év, ráadásul úgy, hogy ezen belül legalább egyszer "frisztik" a karosszériát. Lehet, hogy egy éve még új autód volt, de ma már csak kifutott széria. Amikor egy adott modell megjelenik, a következő fejlesztése már elkezdődik. Így nem csoda, hogy a designerek, egyéb ötletemberek hamar kiégnek. És ekkor jön a retro.

Nem időrendi sorrendben haladva kezdjük az USA-val. A Chrysler gyár folyamatos, több évtizedes csúszdézeli állapotának köszönhetően kétségbeesetten kereste, mivel rukkolhatna elő. "Nincs veszténivalónk" felkiáltással, 1998-ban bemutatott a Pronto Cruiser névre keresztelt tanulmányautójukat, amelyet a közönség őrgöngye ünnepelt. A sikeren felbuzdulva, 1999 végén sorozatgyártásra is került az autó, PT Cruiser néven. A retro-recept a következő volt: adott a 60-as évek Amerikájának csőröskamion-orrú Hot Rodja (emlékszik még valaki az American Griffith című filmre?), kissé áramvonalasítva, mai belsővel, korszerű motorral és anyagokkal. Az egyedi formájú autó sikere akkora volt, hogy a megrendeléstől hónapokat kellett várni az átvételig, valamint Európába is áthozták a krúztát, sőt most már az itt forgalmazott modelleket Grazban szerelik össze. Szépséghibája az autónak, hogy a klasszi-

kus Hot Rod hagyományokat semmibe véve lomha, mint a tetű. De amint azt a neve mutatja, egyvalamire nagyon jó: gyök kettővel krúzolni, miközben valami gettó zene dübörög.

A Chrysler kissé kilóg a retro gyártók sorából, mivel ugyan a PT Cruiserrel az autógyártás hőskorába nyúlt vissza, de ez egyedi modell volt. A Ford sem tépelődött sokáig, mivel saját márkáján belül, az adott időszakban a Focus ugyan sikeres volt, de a többi modellje gyengén fogyott azok megkérdőjelezhető minősége és megbízhatósága miatt. Nos, a marketingesek némi múltba révedés során felfedezték, hogy a 60-as években hasonló volt a gond: akkor a GM lépte le állandóan őket, nem volt egyetlen népszerű, húzó modelljük sem. És akkor jött Lacocca az éccával: kell egy olcsó, de gyors és potás sportkocsi, amelynek vagány neve is van, mondjuk Mustang. Neki akkor nagyon bejött, a



Tervrajz a szalvétán

A British Motor Corporation 1957-ben megbízta egy, a világháború során már bizonyított mérnökét, bizonyos Isaacsonist, hogy tervezzen nagyon olcsó, nagyon kicsi, mégis tágas családi autót. Issacsonis nem esett kétségbe, keresztezte fordította a motort - amely addig az általánosan elterjedt hátsókerek-meghajtás miatt hosszában foglalt helyet -, így az első kerekeket hajtotta, azokat gumipogácsákra ültette, valamint elhagyta az alvázat. Ezekkel a módosításokkal rengeteg helyet tudott megspórolni, így 1959-ben megszületett a Mini Morris, amely - az akkori követelmények szerint - 4 felnőtt számára is elegendő teret biztosított. Sikere csak a legendás Bogáréhoz mérhető: majd 30 évig gyártották, és sportváltozata háromszor nyerte meg a Monte Carlo rallyt.



Mustang azóta is fogalom. Ez az, csaptak az asztalra a marketingesek. Igaz, azóta is létező modellről van szó, de Európában nem szeretik, mert benzinfűtő szőnyeg, az USA-ban meg csak mexikói bevándorlók vesznek ilyet, a presztízse nulla. Akkor csináljuk meg az első Mustangot mai ízlés szerint, a jelszó: retro design. A 2003-as detroiti szalonon be is mutatták, tetszett, jövőre indul a sorozatgyártás. Az első sikerét biztosan nem fogja tudni megismételni, de így legalább a Ford sem maradt ki a retró hullámból.

Az öreg kontinensen a VW volt a legkönnyebb helyzetben, hiszen rendelkezett egy mai napig közhelyező legendával. Így - akárcsak a TT-nél - az örök jolly-joker Golf IV alapjaira felépítették a XXI. század bogarát. Amelyik már csak erőltetetten bájos, de a mai igényekkel már ugyanolyan kényelmetlen és funkciótlán, mint az elődje volt. A jellemző volkswagen sivárságról már nem is beszélve.

Ha azt kérném, mondjatok olyan európai autógyártart, amelyik a 60-as 70-es években komoly sportsikereket ért el, híres modelljei voltak, a 90-es évekre viszont az már erősen megkopott, 10 autótalanitukból 11 rávágja, hogy Alfa Romeo (illetve Fiat, de az most is nagy bajban van, ami az autóról nézve nem csoda). A 156-os még csak finom kacsintgatás volt, a 147-es viszont már egyértelműen visszanyűt a legendához. Az 1961-es Giulietta Sprint Coupéhoz, a 2600 Spiderhez: földet turo pájzs, sok krómdísz, persze mindezt mai köntösben. A 147-es sikere akkora volt, hogy az azon bemutatott retró elemek sorra visszaközszönnek az azóta frissített modelleken is.



egy legenda, melyet még Enzo Ferrari is megélt

A német alfa, azaz a BMW sem nézhette tétlenül, hogy mindkét fő konkurens rendelkezik már saját kisautóval: a Mercedesnek ott volt a Smart, az Audinak pedig az A2 (ami közörröhe, de ne tévünk el a tárgytól). Persze a név kötelez, ezért úgy döntöttek, nem BMW név alatt fog futni a dolog, hanem kreálnak rá egy külön márkát. Ha mégsem sikerült. A lehető legbiztosabba akartak menni, ezért ők is kerestek egy valaha népszerű modellt, a Minit. Mai fejjel már nem igazán lehet tudni, valaha ez a kis törpe miért is volt olyan sikeres, de az 50-es években az angol autópálya ugyanazzal a gondokkal küzdött, mint ma: rossz gazdasági viszonyok, a nagy autók iránti kereslet visszaesett, és a Mini előtt nem volt olyan, saját gyártású autójuk, amelyek fel tudta volna venni a versenyt az olcsó importkocsikkal.

Tehát a BMW főnökei előkerestek néhány tucat képet a Miniről, odaadták a mérnökeiknek, és kiadták a parancsot: derítsék ki, mitől volt ez ennyire sikeres, és ismételjék meg a csodát. Az elv megvolt, mégis sok terv landolt a szemétkben, mire 2000-ben előrukkolhattak vele. Az addig a fogukat csikorgató angolok - milyen az, hogy az öslelenség németek már megint lenyűlték az egyik nemzeti kincsüket - aléltan estek térdre az ámulattól. Az új Mini szép lett kívül-belül, és örökölte a BMW-re jellemző luxust. Sajnos ezzel együtt több minden elveszett az örökségből: igazából csak kétszemélyes, az alap One kissé lomha, valamint iszonyú drága, de retró és nagyon trendi.

A japánok ebben a témában sem gondolkodnak úgy, mint ahogy azt mi elvárnánk. A 80-as években a roadsterek kihalófélben voltak. A kategória angol találmány, ám az akkoriban futó modellek drágák voltak, megbízhatatlanok, és a biztonságuk sem volt tökéletes. A japánok úgy retrózták, hogy szinte semmi tapasztalatuk nem volt a témában, de



belevágtak. 1987-ben bemutatták a Mazda MX-5-öt, amely a sikeres fogadtatásnak köszönhetően 1989-ben sorozatgyártásra is került, és hamarosan a világon legnagyobb darabszámban eladott roadster lett. Ezt nem csak a viszonylag alacsony árának, de a vezetési élménynek és az akkor már jó értelemben vett japános megbízhatóságának is köszönhető. A Mazda ezzel példát mutatott sok konkurensének, akik azóta sem tudták megismételni a sikerét, bár az MX-5 sok tekintetben nem teljesíti a retró-járgány követelményeit.

Mi kell még ahhoz, hogy valami úgy legyen retró, hogy trendi maradjon? Mert hiába van ilyen autónk, ha minden sarkon szembe jön egy ugyanolyan? Hát persze, az ára. Számoljuk ki, mennyi lenne a reális, és szorozzuk meg kettővel. Így nem terjed el külságosan, de megéri gyártani, és aki megengedheti magának, úgyis megveszi. A retró autók drágák, de a sok pénztért azt kapja a vevő, amit akart: egyedi-séget.

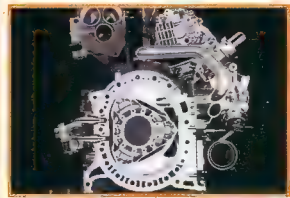
gonzales



és a legenda újraéled

Pöröglj, pöröglj!

A Mazda egy régiséget tart életben: a wankelmotort. Felix Wankel találmányának alapjától abból jött, hogy az Ottó-motornál az egyenes vonalú dugattyúmozgást alakítják át forgó mozgássá, persze jelentős energiavesztéssel. A wankel erőforrásban ún. bolygó dugattyúk vannak, melyek a robanás során forgó mozgást végeznek, ami így "egyenesen" átvihető a kerekre. Eldnyük még, hogy szinte a végtelenségig pörgethetők, valamint jelentősen kisebb lökettérfogattal érnek el nagy teljesítményt (RX-8 1308 ccm/231 LE). Sok autógyár - Audi-NSU, Mercedes - próbálkozott a dologgal, de mára már csak a Mazda szereli sorozatgyártású modelleibe.





Hello belétek! Látom ám, amit látok, megint az újságot tapogatjátok, csupa olyan helyen, ahol kellemes neki, ezáltal megengedvén, hogy sok hasznos, vagy épp haszontalan információ áramoljon bele buksitokba, látóidegeiteken keresztül. Nem, nincs semmi bajom, mielőtt azt hinnétek, hogy most aztán már tényleg elment a józan eszem. Sajnos az már régen megtörtént, ellenben most csak azt próbálom palástolni valamilyen módon, hogy irtózatossá módos szét vagyok esve, éjjel 11 órakor nem mászt csinálok, mint csépelem a billentyűzetet azért, hogy Lilyéknek megint legyen időben cikkük. Nekifeszülök hát a témának, mely minden idők legrabulejtőbb osztott képernyős autóversenyzős játékaikról szól. Nem semmi rovatcím lesz, nem tudom, hogy fogják kiírni úgy, hogy ne lődjön ki semelyik irányban, de majdcsak megoldja valahogy Laza, ha már állandóan megeshi a spagettimet éhenkórász módon. Nosza, csatlóztatok be a támponokat, indul a menstua.

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

Legaddiktívabb osztottképernyős autóversenyek

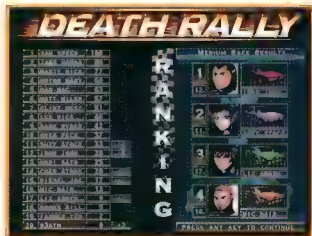
BC Racers. Elsőnek egy régi, ma már öskövületnek számító gammát veszek elő, ami egyedül azoknak mondhat bármit, akik a DOS-os időkben képeket voltak pixelhalmazokat nézni és elég erős gépekkel rendelkeztek, hogy autóversenyt nyújtójenek, ráadásul osztott képernyőn. Nagy bánatom, hogy a mai játékokból már kihagyják ezt a nagyon remek opciót (azért van néhány nagyszerű kivétel), a régi szép időkben nem jelenhetett meg játék e nélkül. Ma már a fejlesztők úgy gondolják, hogy ha többen akarják tolni az adott játékot, akkor majd hálózaton teszik, úgyis rosszabb a játékelmény, ha a képernyőt két játékosnak kell használnia. (Igen, valószínűleg rossz elgondolás a Split Screen metódus, ha konzolon lankadatlan sikere van a dolognak évek óta...) Pedig még ma sem engedheti meg minden fiatal magának, hogy akármikor olyan helyzetben legyen, hogy több számítógép veszi körül, melyek ráadásul hálózatra is vannak kötve, nem is beszélve arról, hogy

esetleg cipelni sincs kedve a saját gépet adott esetben. Ekkor jön nagyon jól bármilyen játék, amit egy gépen, még csak nem is HOT SEAT módban kell nyomni, hanem egy jó billentyűzettel akárhol, akárkivel, mint egy rossz relaxációs terapeuta.

A BC Racers egy nagyon helyes, az őskorban játszódó autóverseny volt, mely sajátossága az ellenfelekre mért óriási csapásokban testesült meg. Tulajdonképpen husángokkal, ököllel, szánított hallal, bármivel akkorát lehetett somni a ellenfél tarkójára (ha megfelelően közel volt), hogy egy pillanat alatt elvesztette uralmát egy kis időre über hájtch lábball taposhatót masinériája felett, ezáltal visszaesve egy pozíciót... (Melyet a kőkorszaki bögyös maculák azonnal fel is véstek a kőtáblácskára, melyekkel mindig tudatták az épp következő kört kezdő játékosokkal, hogy mi is a tényleg.) Felejtethetetlen példakötött sok ezer játékosnak, bár az AMIGA platformon jól ismert Skidmarks, Indy Heat, Super Cars sorozat és Iron Man sikerét nem sikerült túlszárnyalnia. A 486-os processzorok korában nem volt még lehetőség 3d gyorsításra, jobb, ha úgy tekintitek az akkor gépekre, mint öskövületekre. Körülbelül egy mai csúcscategóriás mobiltelefon feldolgozó erejével rendelkező egységek voltak, de jókat lehetett játszani azokon is, nem kétséges.

Death Rally. Egy úgyszintén DOS-os versenyző, melyről már hallhattok egy korábbi rovatomban, mint a Remedy Entertainment egyik korai Shareware fejlesztése. Jó pár hónapon át ezt toltuk a gimnázium-

urban, szüneteként, informatika órákat nem kímélve. Volt, hogy azért késtünk óráról, mert éppen még lezavarendó meneteink voltak (természetesen minimum egy köléát, vagy komolyabb összezőrdülés és fogadás esetén egész full extrás ebédét), amik nem tūrték halasztást Lőni és csonkolni lehetett az ellenfeleket a Death Rallyban (mint a neve is mutatja), DosBox emulátorral nagyszerűen működik, ha tehetitek és van egy kis türelmetek, érdemes kipróbálnotok. 85 ezer darabot adtak el belőle (Shareware játékhhoz képest 1996-ban ez nagyon jónak számított, Finnországban főleg), méltán lett híres játék, bár talán ez volt az utolsó igazán sikeres shareware próbálkozás. Azóta megnőttek a játékok mind méretben, mind költségben, képtelenség lenne ingyenesen terjeszteni manapság már őket. Az Apogee (az akkori Remedy kiadó) egy fondorlatos trükkkel befűta magát a történelemlönyvekbe, szintén a Death Rallyval kapcsolatban, mégpedig azzal, hogy a másolásvé-



delem kidolgozásakor úgy döntöttek, hogy az Apogee által forgalmazott játékoknál, melyek akkor még bőven egy CD terjedelemben voltak, feltöltnék egy szép nagy zsiros ótszázs megabyte-os file-t, amelyet visszaellenőrzéskor a cd-n keres a játék, noha semmi szüksége rá. Gyakorlatilag a crackerek hihetetlen hamar rájöttek, mégis egy tucat játéknál el-sütötték még, ahelyett, hogy ejtették volna, és éssze-rőbb megoldást keresnek.

Micro Machines 2. Egy újabb klasszikus a DOS érából, immáron a Codemasters színeiben. A Micro Machines a mai 20+ korosztálynak biztos állíthatom, hogy értékes helyet foglal el a szívében. Jőmagam is napokon át gyapáltam barátaimat és barátnőimet a konyhasztalon, a fürdőkádban, a biliárdasztalon, kertben, ahol csak éppen kedvünk támadt egy jó kis hancúrozásra. Ha ez az előző mondat lenne a kiemelt cikkcsalagot, akkor biztos, hogy százával özőnléné-nek a levelek Lilyékhez, hogy milyen szókimondó és szexközpon-tu rovatot engedélyeznek a GAMER hasábjain. Pedig erről szó sincs, Ti is tudjátok. Akkor legálábbis biztosan, ha játszottatok a Micro Machi-neszel. Tőmény élvezet, típuski party játék, rengeteg nevetéssel és még több elreplülő billentyűzetrab-bal, ami aztán sohasem kerül elő.

Egyszer annyira felbosszantott egy kisserák játéktu-sa a flippergépes pályán, hogy fogtam a kezemhez legközelebb tartózkodó szép nagy vajsziűn vaskos IBM egeret és belenyomtam a hasnyálmíngyébe. Többet nem is engedte át az anyukája játsszani hoz-zánk, de annyi baj legyen, ma már nem bánom a dol-got, sőt, kifejezetten örülök neki. :)

A játék első részével nem sikerült összeakadnom, csak Sega rendszereken (PC-n nem is jelent meg), de már ott megtetszett változatossága és akkor még nagyszerűnek ható hanghatásaival. Amint megjelent a PC-s verzió, rohantam megszerezni. Azóta nincs is megállás, a minap próbálgattam újra elindítani, Dos-Box alatt ez is működik.



Ignition. Az örök favorit. Hihetetlenül jó játék, hosz-szú éveken át nyomultam egy barátommal (de csak vele) ezzel a játékkal, szerintem sokakat ismeri, vagy legalábbis próbálta már. A svéd UDS (Unique Devel-opment Studios) fejlesztette, akik azóta túl vannak már pár projekten, de igazából egyik sem volt akkora dobás, hogy nemzetközileg is ismertek legyenek. Az Ignition viszont páratlan volt. 10 pálya, 3DFX lámogá-tás, szuper kisautók, üvöltés, pályaalapú dinamikus veszélyek, renek fizika, szép környezet... Aah, 1 éve



volt talán, hogy annyira jónak éreztük magunkat a já-tékban, hogy megnéztük a neten, hátha van valahol, eldugva, egy piciny Ignition fanclub. És volt. Megnéz-tük az eredményeket, majd elővettük a már besárgult a4-es lapot, melyen a legjobb időknk szerepeltek a pályákra nézve és... és... és elhűve tapasztaltunk, hogy van egy srác, (pontosabban 2), akik legalább 8-9 másodperccel jobb időket futottak, mint mi. Nem mertük elhinni, azt hittük valami kamu, úgyhogy letöl-töttük a ghost car demókat, amiben látszik, hogy ho-gyan mentek. Átkozom a pillanatot, ugyanis rá kellett



döbbernünk, hogy van pár olyan extrém levágás, amit még mi sem vettünk észre 4 év alatt, hosszas gyakorlás és rengeteg játékbéli bug kihasználása közben. Azóta elő sem vettük a játékot, lázasan ke-reassuk a következő autóversenyt, amivel elölthetünk ennyi időt, erőt és energiát nem kímélve. Mocskos németek, hát nem elrontották a szórakozásunkat? Tényleg úgy kenjük a mai napig az Ignibont exeQT barátommal, mint Zsuzsika a grízes tésztát a falra... Ha nem próbáltuk még az Ignibont, de felhőtlen ki-



kapcsolódásra vágytok, ne habozzatok és szerezzé-tek meg. Még elvéve kapni Magyarországon is, ab-szolúte budget árban, 500 forint körül. En legutóljára mondjuk csak Szlovákiában láttam egy Media Mark-t-ban a túrkáló dobozban (meg is vettem, pedig már van 4 példányom belőle :D), úgyhogy jól nézettek körül.

Re-Volt. A GAMER egyik teljes játéka, a Re-Volt is jó pár kellemes perccel örvendeztette meg a szomszéd-jaimat. Ez már mai csirke, elsősorban azok számá-ra nem ismert, akik nem tartják autóversenynek azokat a megmértetéseket, melyen a résztvevők gépei alig haladnak gyorsabban 10 kilométer per óránál. Úgyanis a Re-Volt, mint úgysis kívülről fújhatók, rádió távirányítású kisautók között zajlik. A helyszínek kö-zött fellelhető minden, a játékasztaltól kezdve a ker-ten át, az utcáig, hajóig, bevásárlóközpontig minden Változatos, vére menő küzdelmeket vívott eddig min-den ismerdöm, aki kipróbálta osztót képernyőn, de ez így is van rendjén. Jó látni, ahogy előbújik az állat az emberekből, ha versenyhelyzetbe kényszerítik őket. Kb. olyan a dolog, mikor Brazil, aki amúgy telje-sen jámbor lélek, nyálát fröcsögve, két kezét öklöl-be szorítva Warblade-ezik, üvöltve játéztórársával, hogy miért vette fel előle a quad shotot...

A Re-Volt hát bekerül a történelemkönyvekbe, ha nem is bődületesen színes grafika miatt, de leg-alább azért, mert az Acclaim egyetlen és legjobb próbálkozása volt autóversenyek terén. Köszönjük ne-ki!

Azt hiszem, elcsábultok és bedőlök hatalmas ágyam-ba, és magamra húzom a takarót. Reggel majd éb-reszt az óra, mehetek dolgozni. Örüljétek, hogy még otthon heverhettek, becsüljétek meg, és a kedvemért fordultatok át a másik oldalatokra is egy kicsit! Nem kell sietni, pihenjétek sokat, lassan úgysis itt az iskola, ahol megint satuban lesz mindenki feje, hogy jó je-gyeket vigyének haza. Igyatok sok szörpít és puszi-jatokat minél több hasat, no és persze játsszatok, amennyi jólesik. Következő hónapban nem lesz sem Kókuszos rovat, sem Játéklexikon (legalábbis én nem fogom tudni megírni, mert nyaralni fogok), de hamarosan visszatérek, addig viselkedjétek jól.

Csók!

=Flatline=



Üdv! Ez az idei kilencedik kiadás, bizony. Azért megvannak az előnyei a szeptembernek, bármilyen nehéz is meglátni őket ilyenkor. Én például nyáron rá sem tudok nézni a játékmagazinokra, de abban a pillanatban, hogy beköszönt az ősz, bevásárolok a konkurenciából. Ezt persze nektek hivatalból nem ajánlhatom, csak arra akartam célozni, hogy minden bizonnyal szívesebben olvasátok ezeket a sorokat, ha a saját okosodásotok elől veszi el az időt, nem pedig a nyári henyéléseiből (a dolgozóktól elnézést kérek). S ráadásul, ha már mindenképp itt lyukadtatok ki, most van is miért olvasni – álljon itt egy címben összefoglalva a hónap lényege: DOOM3!

MULTISHOT

DOOM3 modkörkép

Az örökkévalóság óta várt játék, ha nem is Weltwunder, arra rászolgált, hogy e havi abszolút fókusztemánkká váljon. Persze nem állítottuk volna a Multishotnak a középpontjába, ha nem hernzsegnének már hónapok óta modok tucatjainak a tervei neve körül. Sőt, mit tervek! Alig pár nappal a megjelenés után már felbukkantak a neten multiplayert érintő kisebb ügyeskedések (UT-sok ezeket mutatórnak mondanák). Vannak még, akik, jöjjön Unreal, jöjjön Source, CryEngine és még megannyi kisebb tagja a dömpingnek, nem hajlandók táglálni az id 10 éve egyazon elme által alkotott, távolról felismerhető, biztos rendszerei mellől. Most, hogy végre kézben a legújabb darab, lássuk hát, ki mit szeretne kezdeni, illetve ki mit kezd vele.

Hell on Earth

www.vigilantgamer.com • Ez után a beszédese cím után sokatoknak valószínűleg nincs is szüksége



további információra. Aki nekik esetleg nem beszél, azok kedvéért hadd eleveintsük fel: a Hell on Earth a Doom II alcíme. A Vigilant Gamer lebeszélte az id-vel, hogy pusztá szeretettből átírassa az eredeti jeleneteket az új engine-re, az id által használt teljes készlettel rendelkezve. Igazán érdekes ízt ad a hirtelen, hogy a Vigilant bizony nem tipikus amatőr, első-modos brigád, hanem profi játéktejesztő stúdió, amelynek eddig egy teljes árú stratégiai játék, egy Quest for Glory-újrafeldolgozás és jelenleg a tárgyalaton kívül hat futó cím fűződik a nevéhez.

Co-op 3

coop.doom3maps.de • Ez a cím sem indokol különösebb fejtegetést. Egy már most kizárólag Doomra specializálódott, korábban külön dolgozó modderekből, pályatervezőkből összeállt csapat augusztus elején elhatározta, hogy lehetővé teszi a kooperatív játékokat a Doom 3 szülő pályáin. Roppant humánus kezdeményezés – igaz, a nagy processzorigény miatt a játékosok maximális létszáma így is csak kettőig emelkedik, a Marsi bázison már az is felére csökken a szívinfarktus-veszélyt, ha van egyvalaki, aki figyel hátrafelé.

Az ígéretek szerint a csapat új, kifejezetten több emberre tervezett fegyverekért és a megnőtt tűzerőhöz méltó szörnyekért is vállalja a felelősséget, de ami a legszebb, hogy az alap módosításán túl készít saját pályákat, melyen már kettőnél több ember borzonghat kooperatívan.

Doom 3 Bloopers

zenbuzz.org • Ebben az esetben már van mit megarázn. Nem emlékszem, hogy láttam volna valaha hasonló ötletet, de a Doom 3 non-stop halálhürgései után megérttem, hogy valakinek megfordult a fejében. A Bloopers a scriptek átírásával, az AI módosításával, új alakok bevezetésével, módosított hangok, elfuserált pályarészletek segítségével arra készült, hogy komédiát csináljon a Doomból. Megeshet majd, hogy a szörnyek elfelejtik az útvonalukat, és táncstancsánul vakarják a fejüket egy altnál, netán ordibálva rohannak, vagy énekelve szökdécselnek el mellett. A létfonosságú mondanója közepén tartó tudós egyszer csak a képedbe röhög, vagy szétlöpíti egy tetőről rászó doboz. A pokol koromsdétjé vermében valaki kotkodácsolni, meg gároggni kezd, vagy egyszerűen csak felkapcsolja a villanyt. Idétlenség? Naná! De egy efféle zombis-démonos-véres-poklos játékkal szemben azt hiszem, az tökéletes



Mod-papa

A Doom nem csupán az fps-ek népszerűségének meg-alapozója, az egyelőre-trancsrozós játékok atyja, másod-ik részével a többjátékos mászására öse – bár e rovat-ban már csak azért is érdemes ezen az ünnepi alkalmon megemlíteni előtte a kalapotunk – , hanem az első olyan shooter, melyhez, hála különféle telepítéseknek, modifikációk készülték. Ráadásul nem is az egyszerűbb fajta, itt-ott átvira enyhén eltérő modkezedmények jelle-mezték, hanem az olyan gyökeresen új formába öntő á-talakítások, amelyeket itt általában TC-nec (total conver-sion) hívunk. Részben ezeknek a kizárólag játékszeretet-ből táplálkozó, non-profit alkotásoknak volt köszönhető, hogy rengetegen kezdtek fantáziát látni az id engine-jének önálló termékhez történő megvásárlásában, ami aztán egy, fellehetőség a játékok létezéséig kitartó, az egész piacra jellemző tendenciát vont maga után. Ugye-gye, hova nyúlunk a rajongói elszántság!



most igazán kellene, hogy érdekeljen, az a multi. Pár-baj, csapat-csapat, mindenki mindenki ellen – ugyan-az, amit a Doom 3 alapállapotban nyújt. Talán számít-hatunk valamilyen különleges szabályra, sárkány-gömb-gyűjtögetésre (valahogy csak kihasználják a DB zseniális dramaturgiáját, amelyben mikor sikerült a hét gömböt összegyűjteni, s egyet kívánhattak, mindig azt kérték, hogy a gyűjtésbe belehaltak feltá-madjanak), de igazából nem a mit, hanem a hogyan a lényeg. Ilyen minőségű látvány mellett anime rajngök még nem tobzózhattak az állkapocs fémrágások-ban, a kánehámában, s azt hiszem, a Doom III engine jellege kifejezetten passzol a rajfizmál által elő-írányzott stílushoz. Meglátjuk vagy nem, ki-ki maga tudja, először és utoljára foglalkoztunk Dragon Ball mod-dal, de ezen a szinten azért érdemes volt – most már legalább a laikusok is tudják, hogy ilyen bizony létezik (létezett és létezni fog)

Operation: Takedown

www.optd-mod.net • És végül az aktuális antiter-ristas realmod – jellemzően az egyik legkomolyabban vett projekt. A fejlesztők teljesen más, minden eddig tapasztaltatnál realizizkusabb élményt ígérnek, s erre a Doom 3 tény, hogy meg-adja nekik az esélyt. A játék legmeghökkenőbb része, az árnyékok-fények viszonyának kezelése fő kézbe kerülve valóban lehetővé teszi a sötét zugtól sötét zugig surranó, s csak a megfelelő pi-lanban lecsapó, igazi kommandós harcmodort. A pixelenkénti találatszámolás pedig eddig nem látott módon nehezíti meg a cél eltalálását – de a magát Trazon Interactive-nak hívó brigád is ráse-gít meg azzal, hogy mindenféle természetellenes elemet, célkeresztet, HUD-ot eltüntet a képről, mondván, az igaz: különleges alakulatokat sem segít ilyenmi.

Láttunk már hasonlóan szélsőséges valóságra tö-rekvést a Q3-as True Combatban és az UT-s Red Orchestrában is – tényleg teljesen áthangozza az élményt, ha le is szűkíti a fogyasztói kört. Biztos-nak látszik, hogy az Op Takedown az egyik legke-ményebb valósárc-szimulátorként fog bemutat-kozni – s először kizárólag single player módban (a Doom 3 TC-kre, ahogy magára a Doom 3-ra is, jellemző a szülő-orientáltság). A 11 küldetés, egyenként akár három pályával, megtevelve a döntéseink függvényében többféleképpen is ala-kulni képes eseményekkel, hosszú, tartalmas fel-adatnak ígérkezik – s ha elégedetten teljesítjük, csak akkor készül mellé először kooperatív, majd később teljesen több szereplőre tervezett mód.

És ami már közkézen forog...

Egyelőre nem több apró trükközgetésnél, de néhány nap után alapra lenne többlet várunk. Ezek az egy megát szinte együtt meg nem haladó csöpsé-gyek leggyakrabban a multiplayerbe hoznak olyan változásokat, melyekre a játék lehetőségeit nyújt, az id-nek viszont nem bért bele a képbe. A **Chainsaw Only MP minimod** például láncfűrészes állatkodással változtatja az egyébként nagyon is tech-nikus deathmatch-eket – megéri kipróbálni, gondo-lom, mindenki képes képet alkotni a hangulatról. A kizárólag ökölharcot engedélyező **Fight Club** már kevésbé élvezetes, ellenben a **RocketDM** használ-alkalmas a két komoly meccs közti gyakran fellépő örü-ltigény kiszolgálására. Akadnak aztán olyan módo-sítások, melyek beírják a doom3.cfg technikai para-métereinek módosításával. Az **Ultra-Extreme Quality Mod** igyekszik kihozni az engine-ből mind-ent, amit belepérlelt, csak a mai gépparkot látva nem gondolták célszerűnek, hogy beállíthatóvá te-gyék – ugyanebből az okból kifolyólag legfeljebb ok-tató célú átváltás érdekében érdemes használni. Bár mit lehet tudni... nem láttam X800-on. Meglepő módon olyan is akadt, aki a Doom 3-ban fröcsögő vér mennyiségét nem találta elégségesnek, s készí-tett egy **Gore Patch**-et. Én azért szeretem látni a pihát, de nyersen csak kieltétést mindenki izlése! Mire a lap megjelenik, gondolom, megokozozódik ezeknek az apró buherátoroknak a száma – LaW-MaN remélhetőleg írtesszi, amit csak lehet, de ha to-vábbiakra vágysz, legényelimesebb a doom3.plan-et-multiplayer.de oldal MD News részlege alól letöl-tetni. Ugyan német, de a rokonszenves darabok felle-lése az angolul vagy csak magyarul tudóknak sem okozhat gondot. Ez a legegységesebb, leglátátha-tóbb Doom 3 mod adatbázis, amelyet eddig láttam – ebben a témában a német oldalak amúgy is maga-san verik az angol nyelvűeket. Jó válogatást!

A következő rész tartalmából

Ez után a könnyed kis szemezgetés után az egyen-súly fenntartása végett kökermény tesztek szeret-nék ígérni, de egyelőre nincs konkrét jelöltem. Re-mélhetőleg, ha más nem, hát ismét az UT platform felmutat valami bevizsgálásra érdemeset. Addig is, lelki erőt a szeptemberhez!

Lucas Z



hozzáfállás. Így is megesezt, hogy együtt rhöngtem dr. Betruggerrel valamelyik gonosz kis csinyítette lát-tán, de már alig várom, hogy Zenbuzsák fokozzák a mulatságot. A mod két fázisban készül. Az első, felü-leti változásokat tartalmazóit legkésőbb szeptember 30-ra várhatjuk.

Doom 3 Fortress

www.planetdoom.com/d3f • Na, ez az, ami első pillantásra megmelengeti a szívemet. Team Fortress teljes Doom 3 köntösben. Ha sikerül előbb kihozniuk, mint ahogy a Valve összeszedi magát, és kinyög valamit Source-ra (az eddigiek fényében anny-nyira nem kell iparkodniuk), új jelentést adhatnak a lassan 8 éve, Quake alá megjellett legendának – ahogy '99 tavaszán a Half-Life verzió (TF Classic) adott. Hogy mi a Team Fortress, arról most – lámát, sokadszorra – részletesen nincs helyünk írni, az osz-tályalapú taktikai csapatjáték definíció talán azokban is feleleveníti legalább információk emléket, akikben tényleg teljes a homály e téren (ki tudja – megeseht, hogy Sims-rajongók tévednek a Multishotba). Kiundu-lási pontként az őst használják, mely jelenleg 2.9-es verziójánál tart. Tervük kiterjed az összes csapat, fey-fer importálására, sőt, a saját tervekkel től az eredeti, kultikussá kövült pályákat (milyen szép szófordulat) is át akarják formálni hi-poly, nyálkás, plasztik doom-csodakákká. A Quake és a Doom 3 engine távolság-megjelenítő képessége szerencsére még csak nem is tér el olyan mértékben, hogy az játszhatatlan se-bességet eredményezne az új motoron. Mit lehetne még hozzáfűzni? Sok szerencsét!

Dragon Ball Doom • utenti.lycos.it/drag-onball

Nekem nem adatott meg, hogy értem, miért, de mindegyik népszerűbb fps-hez készül leg-alább egy Dragon Ball mod. A Doom III-hoz jelenleg már kettő is – ebből a tömegből ez rí ki a legfeltűnőb-ben. A single player kampány végig kívánja vezetni a Dragon Ball Z teljes történetét, ami – tekintve, hogy emlékeim szerint 100 fölött járt a részek száma – szép vállalat (igaz, 100-ból 30-ban csak ordítottak, úgyhogy annyira talán mégsem). Ami persze minket



JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Legjobb RTS-ek

Pusziom a hasatokat drága bogárszálaim! Hogy mire ez a nagy öröm? Na vajh, hiszen megint puszkodunk, ahogy szoktuk. Rendhagyó módon éppenséggel nem a leghentesebb főmonszer aprításokról lesz szó, ahogy annak elvileg lennie kellett volna kronológikus GAMER-I törvények szerint, hanem a nemrégiben közvélemény-kutatott leges-legjobb RTS-ek szavazási eredményéről fogok szónokolni. Bezony, eljött az ideje, hogy ne csak a GAMER szerkesztői mondják meg a nagyon tutit, hanem TI is. Most, hogy összejött megfelelő mennyiségű levélke, nekiálltam és kiszortíroztam a dolgot, ezzel is szép kupacokba gyűjtve a szavazatokat. Sokan egész oldalakat írtatok kedvencetekről, melyet nem áll módomban leköszölni, noha nagyon szívesen tenném, mert akkor alig kéne írnom, elég lenne bemásolni a cucit és kész. Jöhet a ropi? Készítsétek elő a kovi ubit, indul a mandula.

Többfajta stratégiai játék van. Vannak a középkori elefántosak, vannak a robotos-úrfényes harco-

sak, vannak a mai korban játszódó atomrakétások, sőt, futurisztikus technológiai színvonalon leledző fotonagyús is akad, no és persze nem hagyhatom ki a nyálas-zöldes-váladékos orkogas-elfes területet sem. Majdnem mindent lefedtek már a játéktejesztő cégek az elmúlt tíz évben (körülbelül akkoraját indult a robotanászszzerű növekedése a stílusjegyek), legalább annyi lopással és ismétléssel, mint az FPS ágon történő események. Gondoljátok csak a vietnámi RTS-ekre, vagy a második világháborúsokra. Kapásból fel tud sorolni még egy mezei játékos is vagy 5 darabot mindkettőből, ha nem többé. Ez az arány az RTS-ekre is jellemző, de most nem feladatomb az azt kutatni, hogy kinek éri meg mások által már elkövetett környezetbe helyezni egy játékot.

A leveleketben dögivel érkeztek régi és újabb játékok egyaránt, örültem neki, hogy sokan a régmúlt évek csemegei közül szemezgettetek, mondván a gyökerek a felelősek egy stílus fejlődéséért. Most már tényleg eljött az ideje, hogy egyelőre sorrend nélkül, de megismerkedjétek a résztvevőkkel.

Dune 2 - Westwood Studios 1993

Frank Herbert Dúnéje örök klasszikussá vált az évek során. Így a sors kegye, hogy a számítógépes játékok terén is mérföldkőként emelkedik ki

ama útból, melynek a játékipar még mindig csak az elején jár, és az örökkévalóságba vezet. A Westwood Studios Mocsy egyik kedvenc fejlesztőgárdája, a neve egybeforrt a kilencvenes években a minőségi kalandjátékokkal. A Dune első része is kaland volt, teljesen váratlanul



ért mindenkit, hogy a második rész egy még gyerekcipőben járó műtáj első komolyabb próbálkozásaként látott napvilágot. Érdekes, hogy minden különösebb várakozás nélkül robbant be a köztudatba, rengeteg játékost a képernyők elő szögezve. Szerencsés párosítás volt a nagyszerű univerzum (A WarCraft 1-el ellentétben a Dune világa emészthetőbb és érdekesebb volt, mint az emberek és orkok párharca) és a 3, abszolúte nem egyforma egységekkel rendelkező fajai. Hosszú években át, a sorozatosan megjelenő RTS-ek csak utánozni voltak képesek a Dune 2-t, önálló ötletek és komolyabb sikerek nélkül. Az Atredies - Ordos - Harkonnen ház harca párosult a valós idejű stratégiai játékok előszelével. A Battle Isle és a Panz-

er sorozat hexakockás körkörös osztott játékmene egy pillanat alatt unalmas és lassú lett, minden játékost a gyorsabb reakciókra és a kevesebb gondolkodásra ösztönözve.

Command & Conquer - 1995

Érdekes, hogy a Westwood, amíg nem kezdett el a Star Wars játékokkal és azok félgályai kivitelezésével foglalkozni, jó játékokat készített. Az Electronic Arts berkeiben (EA Pacificként) már csak egy szürke fejlesztőcsapat a sok közül, nem úgy, mint fénykorukban. Ha bárki megreformálhatta az RTS műfajt, az csak a Westwood lehetett, saját alapjait fejlesztve. Nem a Dűne érárt erősítették, hanem kitaláltak egy teljesen új világot, a fűszer helyett egy teljesen más típusú erőforrás-mengedzetre alapozott környezetet. A Tiberium szállóigévé vált és védjegyé, a maga nemében. Ki ne emlékezne a zöld kristályocskára, melyeket a betakarítógépek szorgosan szedettek.

Amikor először megláttam a Dune 2-höz képesti grafikai minőségugrást a C&C-ben, padlót fogtam kökémenyem. Már animálva voltak az egységek, nem pedig 45 fokként megrajzolt (ha fordult az egység, csak a felvilágnál következő fordulási fázist lehetett látni még a Dune 2-ben) pixelhalmazok. Füstöltek a járművek és a hihetetlen nagy-nak tűnő 320x200-as felbontás mindenkit levett a lábáról. Nem tudom a

Westwood miért fált tőle, hogy nem lesz sikeres a játék, mikor mind a hangok, zenék, videók minősége tökéletes volt (az interaktív full motion videó játékműny netovábbja volt), nem is beszéve a remekbeszabott multiplayer játékmódról. Az első eset volt, hogy mil-

liók játszottak világszerte helyi hálózatban egy RTS játékot. A Guinness rekordok könyve szerint a C&C első részéből adták el a világon a legtöbbet, túl vannak a bűvös tízmillió példányszámon. Nem kis teljesítmény, jó pár lakóocsit lehetne vásárolni abból. A Command & Conquer: Tiberian Dawn Gold című kiegészítés Windows alá készült, teljesen ugyanaz volt, mint az alap C&C, csak éppen SVGA felbontásban üzemelt, ami óriási előny volt a multis játékosok számára abban az esetben, ha VGA módban nyomuló ellenfél ellen játszottak. Éppenséggel négyszer akkora terület láthatott be a szerencsés játékos. Kár, hogy hihetetlen ritka volt ez a változat, maig nem sikerült beszereznem, pedig próbálkoztam erősen. A C&C dobozának hátoldalán kisebb családra lehetett figyelmes a szemfüles player, ugyanis



a szkrínshotok a béta változatból kerültek oda, ami még jobban nézett ki, mint a végleges változat. A mai napig nem értem, hogy miért nem a technológiailag és grafikaiilag is kicsit jobb változat került aranyelemezre. A Westwood telefonos

kislányai viszont biztos, hogy még ma is emlegetik az uninstaller készítőjét a programozó csapatból. Hogy miért? Szegény csóva úgy írta meg a Windowsos telepítőt, hogy eltávolítás esetén kevesen meg minden COMMANDAND kezdetű file-t és könyvtárat és törölje. Ez igencsak érzékenyen érintette a Windowsokat, mivel a command.com-ra a gép indulásakor még bőven szükség volt azokban az időkben. :)

Total Annihilation - 1997

Azt már most megszűghatom, hogy az első három helyezetten benne szerepel a Total Annihilation, csak még az maradjon fíz, hogy melyik pozícióban. A Cavedog Entertainment beletenyelt a szalonpizzába, mikor úgy gondolták, hogy 1997-ben már többre van szükség, mint amit addig bármelyik RTS játék nyújtott. Végtelem egységzsámot ígérték, dinamikus térképeket, és teljesen 3d modellezett egységeket. Büntető zenével és egész emészthető sztorival nyomták ki a boltok polcaira, mégsem lett akkora siker, első körben persze. A Core és az Arm harca nagyon hasonlít a C&C-ben elhíresült GDI és NOD ellentétre, ez nem is kétéseges. Ellenben a játékmenetben a fejlesztők olyan mértékű pozitív változásokat vittek véghez, hogy nem csoda, még ma, 2004-ben is sorra jönnek ki olyan RTS-ek, melyek csak most vesznek át létfontosságú elemeket a TAból. A "hős" rendszer a Commandareken alapult, akkire egészen a csaták végéig vigyázni kellett, mint az egyetlen szászasa a játéktérben. Ron Gilbert neve fémjelizte (Monkey Is-

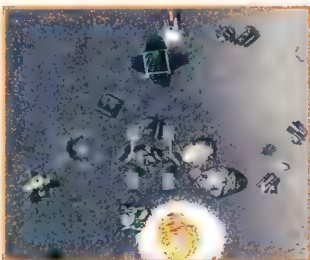
land sorozat első két epizódja) a céget, ő volt az egyik programozó. 1997-ben jelent meg, szeptember 27-én, 3 nyelven, 14 országban, több mint 250000 példányt szállítva a boltoknak összesen. Számos díjat nyertek azóta, ami még fontosabb, az pedig az, hogy pár kiegészítő is megjelent hozzá, no és persze a Total Annihilation Kingdoms is. Évekkel megelőzte a korát, olyan parancsokat lehetett kiadni az egységeknek, melyet még ma sem látok sehol. A gépi erőforrás fejlődésé is dinamikusnak követte a korát, egyre nagyobb felbontásokba lehetett kapcsolni, hogy több memória és erősebb processzor került a gépekbe, egyre több egységet lehetett gyártani, stb. A Total Annihilation nem arról szólt, amiről egy mai RTS, hogy



legyárt 12 tápos halót valaki és lenyomja vele az ellenfelet, megerőszkolva (rape) a bázisát. A TA-ban, ha az egységek megkapták az offenzíva parancsot, nem látszott más, csak az, hogy egy szürke páncélos had FAL elindul az ellenfél felé és a

sok száz egység egyszerre kezd el harcolni, totális káoszt és pusztulást végezve. Egy atom? Egy biogegyver? Ég kérem nem a Generals, itt nem elég egy atom, sokkal inkább TIZENÖT atomrakéta a jó, amit sorozatosan lehet küldeni az ellenfélre, nehogy jól érezze magát egy pillanatra is. Hihetetlen sok egység volt a játékban, talán kicsit túl sok is, de szerintem pont ez a fícsor adta a legnagyobb összelettséget és taktikai pozíciót a játéknak. Fergetegetes játék a Total Annihilation, örülök, hogy nem csak én gondolom így, hanem jó páran nyúzzátok meg ma is. Rebesgetik, hogy Chris Taylor esetleg suttymban kódolgatja a következő generációs Total Annihilationt, de ez egyelőre megerősítenet pietyka csupán. Meglátjuk mi lesz, én minden nap megeszek egy szelet csokit a sikerük érdekében, tegyék Ti is ezt.

Lassan közeleg az oldal alja, legközelebb csak egy kisebb pihenő után találkozunk (mint olvasgathatók a másik rovat végén is), addig legyetek jók és olvassatok sokat. Ne feledjétek, addig érdemes játszatonok régi játékokkal, míg nem jár el felettük az idő annyira, hogy már rá sem tudnátok nézni, annyira csúnyának tartanátok. Illik ismerni a kezdeteiket, nem csak a Rise of Nationstól kezdve létezik RTS. Puszi nektek és szörpítenger!



- =Flatline= -



KÖZÖS ÜLÉS

Még nem a személyes élmények

Sziasztok tündérbogárszámai! Jó, tudom, megint nagyon személyeskedek, de nem tehetek róla, a napfény mindig ilyen hatással van rám. Az még csak dob a helyzeten, hogy megint NEKTEK (csupa nagybetűvel) írhatok, és itt ülhetek a szerkesztőségben, Brazil, Lily és Mocsy társaságában. Gyakorlatilag mindenki más otthon alszik, úgyhogy megpróbálunk nem arra gondolni, hogy megint mi vagyunk azok, akik a legnagyobbat szívózzák. Nekik is állók inkább a mostani eresztésnek, nem muszáj hátradőlnötök, mert már alig pár mondat van csak hátra az oldal aljág.

Elmúlik lassan a nyár, úgyhogy már legalább 3-4 komolyabb saját magatok szervezte LAN-partin vagytok túl, tehát gyakorlatilag szükségtelen tovább ecsetelnem, hogy mire is van szükségetek a totális örömködéshez és a maradandó élményekhez. Az utóbbi időben megszokasodtak a levelek, melyben azt kérték, hogy sokkal több személyes játékelményt írjak a rovatba. Ez még ezúttal sem fog teljesülni, de legközelebbre ígérem, megpróbálók összeszedni pár érdekesebb pillanatot (esetleg Teamspeak felvételrel együtt), de nehéz dologom lesz, mert azt alá kell írnotok, hogy író nehéz mosolyt csinálni azoknak az arcára, akik nem voltak jelen az adott pillanatban. Mindenesetre megpróbálom, türelem. Nálunk gyakran előfordul, hogy mire végre összecuccolunk, (legalább ez rutinból megy már, lévén a hálózatépítéssel már nem kell foglalkoznunk) elkezdődik a vita, hogy ki mivel is akar játszani. Nem egy partit töltöttünk el úgy, hogy mindenki nekiallított single



playerezni, valami aktuális stuffal éppen. Emlékszem, az Undyingot egymásnak háttal, folyton kb. egy időben megijedve nyomtuk úgy, hogy egy bűdös szó sem esett hálózati csomagok érintkezéséről azon a partin, legfeljebb a legújabb kislányos-báccsis képek másolgatása végett.

Ha előre sikerül tisztázni, hogy az adott hétvégi összeroffenés éppen Generals, Alien versus Predator 2, Unreal Tournament, CS, Quake 3, vagy bármilyen, legalább biztos lehet a szervezőgárda benne, hogy csak azok jönnék el, akik valóban szeretik is az épp tolandó gammákat. Az a legrosszabb, mikor ott van a géped, ott vannak a barátaid, és muszáj Colin McRae-t játszani, mikor sokkal jobban szeretnél Warcraft 3-azni. Akkor már inkább az alvás

No, de a hónap LAN rovata nem lenne teljes a havi slágér, a Doom 3 nélkül. Beleugrom hát egy picit, hegyeztetek fületeket izbe.

Sajnos ki kell, hogy ábrándítsak mindenkit, nem lett az igazi. Eleinte, az első külső áldásos patch megje-

lenéséig csak 4 ember élvezhette az egymás irását körülölgető feelinget, azonban a 32 playerre feltornászó ragtapasz beüzemlása után úgy döntöttem, nekünk is ki kell próbálnunk, hátha körülölgési a régi Doom érzet. Hát nagyon nem. Először is még legalább fél év kell, mire mindenkinek megfelelő gépe lesz ahhoz, hogy komolyabb framerdrop nélkül löhessen le valakit egy kissé nagyobb terebben (mondjuk a The Edge remake mapje elég jó lett, de még így sem az igazi, nem úgy, mint az eredeti...) úgy, hogy mondjuk 5 másik játékos is nézi őket.

Szó se róla, a játékmenet pörgős, de hiányoznak a pontlövő fegyverek, nincs területre ható fegyver (csak a gránát) és a pályatervelés sem lehet annyira változatos, mint mondjuk bármelyik más az utóbbi 4 évben megjelent FPS-ben. (Víz sínce, ót, ahogy Szaby mondta a Doom 3 cikkből, a folytatásmoделlezés teljes hiánya a Doom 3 motorban itt is érvényesül...) Rohantunk, mint a hasmenéses kisserácok összevisza, löttünk mindent, ami megmozdult, de nehézkesen jutottunk el arra a szintre, hogy felkiáltunk örömminkben, hogy: "BAZZ MEKKORA VOLT, LÁTTAD? MILYET LÖTTEM MÁR!!!"

Sajnos teljesen lapos a játékmenet, nem fincsi a fegyverbalansz, csúnyák a modellek, meg minden. Ha jó többjátékos élményt akartok, akkor messze kerüljétek a Doom 3-at, legalábbis jó ideig. Vége egy korszaknak, már rég elindult egy következő, amibe nem illik bele a Doom átgondolatlan megközelítése.

-==Platine==-



WORLD OF WARCRAFT

Napló

Sosem vágytam arra, hogy troll legyek. Valahogy ez a létforma mindig idegen és viszátszázító volt számomra, bár Norrath földjén több, ehhez a néphez tartozó barátot is sikerült szereznem. A gonosz fajok megformálása egészen különös élmény, számomra komoly kihívás, amivel először a Lineage II bétában szembesültem, bár ork harcosnóm, Szuna sosem képviselhette méltón a benne megbúvó kőaszt, hisz korán elszakadtunk egymástól...

Tíz éve szerettem bele Azeroth világába, és különös módon a stratégiai hadszínteren mindig is a Horda erőit kedveltem inkább. Bizonyára ezért volt természetes, hogy a béta 3-ban indult PvP szerveren nem a Szövetség oldalán lépek majd színre. Szuna emlékeim tisztelge nem orkot indítottam, hanem trollt, karakterosztályként pedig mindenképpen valami nekem idegenre vágytam, így hunter hiányában a sámánra esett a választásom. Persze olvasmányaimnak köszönhetően a kőaszt erőinek számánál nem voltak teljesen idegenek számomra, mégis különös kihívást éreztem bennük, hisz míg Saille saját, álmodozó, természetekélmédo, világot átölelni vágyó, szeretetteljes lelkem megtestesülése, addig egy troll nő képviseli számomra a viszolyogtató dolgok jelentős részét...

Legalábbis nemrég még így gondoltam, ám amióta Moongazer "megszületett", és min-

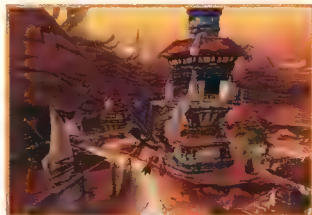


dennapjaim részévé vált, úgy vélem, minden létformában megtalálhatjuk az utunkat, amelyekben tanulhatunk és kiteljesedhetünk, bár cseppet sem mindegy, hogy az ösvény a jószág vagy a gonosz felé vezet... Ám e két fogalom is mindig viszonylagos, nem igaz?! ;)

A trollok szülőfalujának meleg, vörös színe, a hegyoldalba vájt barlangban gyűjtött tűzek egészen otthonos hangulatot kölcsönöznek a kopár, vadtájnak. A Próbák völgyében (Valley of Trials) néhány egyszerű feladat vár az újakra - vaddisznók, skorpiók gyilkolása, üzenetek hordása stb. Kezdővárázslatként gyógyítást és támadást kapunk, ám hamarosan elbűvölhetjük fegyverünket növelve ezzel a közelharcban kiosztott sebzéseinket. A faluban Canaga (szintén troll sámán) küldetéseit teljesítve indulhatunk el a különös, mágikus úton, és a tőle kapott sapta elfogyasztása teszi lehetővé azt, hogy megláthassuk a titkos ös-

vény végén lévő elementált. Canaga az innen szerzett kvarcból készíti majd el az első totemet, mellyel már használhatjuk a földi energiákat. Hetes szinten már a földotemet segítségével, kőbőrrel segíthetem csapattársaimat, és lassíthatam a menekülő ellenfelek futását is. Ezen a szinten merészkedtem az első Szövetséges támadás közelébe is, eddig féken tartottam a kíváncsiságomat, pedig kisebb-nagyobb felderítő csapatok rendszeresen betörték a Horda területére. Sajnos nem sokat tudtam segíteni a nálam jóval magasabb szintű társaimnak, mert a vízben rejtőző támadók a varázstudókat likvidálták először, és nekem elég volt egyetlen jól irányzott lövés is... Az ork-troll védők azonban hamar felszámolták a maroknyi ember-gnóm-elfjel csapatot, akik végül feladták, és visszamenekültek saját területükre. A szerveződé ellentámadásban sajnos nem vehettem még részt, de megfogadtam, igyekszem felőni, hogy népünk hasznos tagjaként segíthessem a Horda hódításait...

Lily





Arthur király

Eredeti cím: King Arthur – **amerikai, 2004. Rendezte:** Antoine Fuqua **Írta:** David Franzon **Szereplők:** Clive Owen, Keira Knightley, Stellan Skarsgård, Stephen Dillane, Ray Winstone, Hugh Dancy, Til Schweiger, Ioan Gruffudd **Forgalmazó:** InterCom **Műveletetartó:** 2004. szeptember 2.

A legenda mögött. Bizonyára nem kell a történelmi emlékeket előadni ahhoz, hogy beugorjon Arthur király neve és az őt övező legenda. A valós alapokon nyugvó mondanévtől számtalan filmkészítő választotta eddig témájául, melyek közül a leghíresebb talán John Boorman 1981-ben forgatott, nagyszabású Excaliburja – de említettük volna az 1987-es Camelotot és természetesen a kultikus Gyalog-galoppot is, mely hamisítatlan Monty Python humorral figurázza ki a történetet. E feldolgozások során a királyt a világ legnagyobb sztárjai kelthették életre, kezdve Mel Ferrer-től Richard Harrisen át egészen Sean Conneryig. A 2004-es adaptáció készítőinek éppen ezért szembesülniük kellett azzal, hogy filmjük akaratlanul is összehasonlításra kerül a korábbi klasszikusokkal, így hát egészen más utat választ-

tottak: a legendát látva vette azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy a valódi történelmi tényeket alapul véve (persze némileg azért kiszíneve) készítsék el az Arthur királyt.



A film legújabb kutatásokra épülő története szerint Arthur nem volt más, mint Lucius Artorius Castus, az állandó támadásoknak köszönhetően lassan hatalmát veszítő Római Birodalom legészakibb védvonalának őrzésére kirendelt sereg vezére. A férfi egyedül végezte, hogy szolgálatát letöltve katonáival együtt végre hazatérhessen. Az utolsóként szánt küldetés után azonban nem kis megrökönyödésre egy újabb megbízatást kap: családjával együtt ki kell menteniük egy

Marius nevű római nemes, mielőtt a szászok kezére kerülne. A kegyetlen Cerdic vezette szász sereg azonban folyamatosan a nyomukban lohol, és még akkor sem érezhetik magukat biztonságban, mikor délnak, Hadrianus falai felé indulnak. Arthurékát jelentősen lassítja az a néhány megmentett asszony és gyerek, akiket az útra magukkal visznek. Az időközben hozzájuk csatlakozó Guinevra arról próbálja meggyőzni a leendő királyt, hogy a menekülés helyett minden szembe üldözéssel, más különben a szászok nézendeit le-mészárolnak, akik csak az útjukba kerülnek. Arthur számára a Badon-hegyen folytatott véres összecsapás során jön el a pillanat, amikor rá-döbben arra, hogy itt sokkal több forog kockán, mint saját és katonái élete.

Az alkotógárda. Az általában sosem tévedő Jerry Bruckheimer producer tavalyi sikere, A Karib-tenger kalózával – A Fekete Gyöngy átka után ezúttal merész döntésre szánta el magát: míg akkor a kalózfilmek zsánerét próbálta tetszalott állapottól feléleszteni (sikerrel), addig most a középkori kalandokba igyekezett életet lehelni. Abba a műfajba, mely a Robin Hood, a tolvajok fejedelme óta nem könyvelhetett el valamirevaló sikert (még Mel Gibson Oscar-esővel jutalmazott Rettenhetetlene is mindössze 75 millió dollárt flaut az Államokban). Bruckheimer azonban olyan blockbusterekkel a háta mögött, mint a Flashdance, a Beverly Hills-i zsaru, a Bad Boys 1-2., a szikla vagy a Pearl Harbor – Égi háború, most igazán

King Arthur: Pendragon Chronicles

Ugyan a konzolokra megjelenő akciójáték nem érkezik PC-re, az egyazon mondanévkörben játszódó, ám az Arthur-mozi licencével nem rendelkező King Arthur: Pendragon Chronicles címre keresztelt RTS talán kárpótolhat érte. A Spore Games és a Game Consulting jelenleg még kiadó nélkül áll, várhatóan jövőre elkészülő projektje a filmmel ellentétben a legendára koncentrálvá számtalan misztikus lényt vonultat fel, és nem nélkülöz majd némi RPG-elemet sem.



nagy kockázatot vállalt. A film 120 millió dolláros költségvetése ellenére egyetlen nagy sztárt sem vonultat fel, rendezője pedig Antoine Fuqua, aki olyan kisebb költségvetésű munkákkal futott be, mint a Gyilkosok gyilkosa, a Csali vagy a Kiképzés, és eddig csak egy nagyszabású mozt rendezett – A Nap könnyeit, mely meglehetősen nagyot hasalt a mozipénztáráknál.

Noha a film főszereplői nem túl hangzatos nevek, arcuk számtalan rangos produkcióból lehet



ismerős. A nemzetközi szereplőgárda élén Clive Owen áll, aki bérnyilkosként A Bourne-rejtélyben Matt Damon életét keserítette meg, és legutóbb Angelina Jolie szereimét alakította a Határok nélkülben – sokáig pedig azt rebesgették, hogy komoly eséllyel pályázik arra, hogy leváltassa Pierce Brosnant a következő James Bondban. A gyönyörű Keira Knightley a Csavard be, mint Beckham után a fentebb is említett A Karib-tenger kalózaiban futott be igazán – Bruckheimer számára egyértelmű volt, hogy csak ő formálhatja meg a harcos amazont. Guinevrát, holott a színésznő idén mindössze a 19. életévét töltötte be. A Borst alakító Ray Winstone a Hadszintér családapjaként aratott egyöntetű kritikai sikert, hogy aztán több európai produkciót (Szelet dög, Ripley és a maffiózók) követően tavaly a Hideghagy főgonoszát formálja meg. Hugh Dancy (Galahad) Knightley-hoz hasonlóan ugyancsak dolgozott már együtt Bruckheimerrel A Súlyom végveszélyben című háborús akciófilmben, akárcsak a Lancelotot megformáló Ioan Gruffudd. Az ellenfelek táborát a németek büszkesége, Til Schweiger (Felpörgetve, Lara Croft: Tomb Raider – Az élet bölcsője) őrölti, a gaz Cerdic jelmezét pedig a zseniális dán művész, az általában Lars von Trier munkáiban látható



Stellan Skarsgård (Hullámütés, Dogville – A menedék) ölti magára.

Mesés látvány. Mivel a jobbára ismert, de a szírságtól messze álló karakterszínészek nem igényeltek többtízmilliót gázsit, joggal merülhet fel hát a kérdés: vajon mi emésztette fel az Arthur királyra fordított tetemes összeget? Nos, Bruckheimer és Fuqua semmit sem bíztak a véletlenre: a maximális élethűségre törekedve a digitális megoldások helyett főleg díszletekben gondolkodtak: az Írországbán forgató csapat így például felépítette Hadrianus falát, mely a valaha készült legnagyobb díszlet az országban. Az eredeti fal tanulmányozása után Dan Weil látványtervező irányításával felépült a közel 1 kilométer hosszú és 10 méter magas monstrum, mely a két órát is meghaladó hosszúságú Arthur király több mint felében látható. A fal tetején a digitális 3D méter széles sávján helyezkedik el, természetesen olykor tornyokkal és egy hatalmas erdődel megtámasztva, míg a főkapu 6 méter széles és 5 méter magas lett. 300 ember kimerítő munkájának eredményeként 2003 nyarára elkészült a mű, de ugyanilyen alapos munka eredményeként a készítőik számtalan más díszletet (például két falut) is felépítettek.

A film csúcspontjában azonban egyértelműen észrevehető a számítógépes segídség: itt



Arthurék egy hatalmas jégmezőn mérik össze erejüket Cardiókkal. Hogy a jég beszakadjon, egyikük előrehajol törni, míg hátulról nyilakkal fedezik – közben azon is fáradoznak, hogy az ellenséges sereg oldalsó katonáit lőjék elvére a tőmeg egyetlen pontra (középre) történő összpontosítását. A kamera a víz alatt pásztázva mutatja, ahogy a jég folyamatosan szakadzik fel.

A forgatás. Mivel az összes szereplő fogvarekkel van felvértezve, és természetesen a lovak megölése sem jelent gondot, a színészeknek embert próbáló tréningen kellett részt venniük, amelynek során ezek használatát elsajátíthatták. A főszereplő Clive Owen például korábban egyáltalán nem tudott lovagolni, ám a hét héten keresztül tartó, heti ötnapos kimerítő edzés megtette a hatását. Keira Knightley színésznőnek pedig első sorban az lőszert fortélyait kellett elsajátítania, de a tréning során a kardforgatás tudományába is belekóstolhatott.

A felkészülés eredménye legfőképpen a záró, Badon-hegyi ütközetnél látható, melyen a stáb 5. héten át dolgozott – a kaotikus állapotok rögzítése végett még arra is volt példa, hogy egyszerre 19 (!) kamera forgott.



Az eredmény. Az utómunkálatok befejeztével a film július 7-én debütált az Államokban. A film 120 millió büdzséje mellett további 40 millió marketingkampánnyal megtámogatott, az első hétvége valamivel löbb, mint 3000 moziban bemutatott alkotás végül anyagi szempontból nem váltotta be a hozzáírt reményeket, mely főleg a túlteltett nyári piacnak tudható be. Bruckheimer nagyszabású vállalkozása azonban a már a fentebb említett jégmezős jelenet miatt mindenképp megérdemli, hogy figyelmet fordítsunk rá – ha pedig az Arthur királynak a még májusban bemutatott Trójával együtt sikerül némi kedvet csinálni Hollywoodnak további történelmi filmek készítéséhez, akkor a befektetett munka nem volt hiábavet.

Gyere velünk moziba!

Nézd meg velünk az Arthur királyt 2004. augusztus 31-én este 7-kor! Hívd 2004. augusztus 30-án a következő számot: 350-8179, hogy ott lehess! Légy az első között aki telefonál!

MOZI Pokolfajzat

Eredeti cím: *Hellboy Forgalmazás:* InterCom Mozibemutató
Bemutató: 2004. szeptember 16.



A virágkorukat élő képernyő-feldolgozások sorát gyarapítja a Pokolfajzat, mellyel Guillermo del Toro régi vágya vált valóra – ezért pedig képes volt még a Penge harmadik részének rendezéséről is lemondani. Sajnos a történet iránti lelkesedése a vásznonról nem tükröződik.

A filmben az X-Menhez hasonlóan néhány különleges tulajdonságokkal megáldott, ám a nyílhatóság elől valódi énjüket elrejtő szuperhős-élőkön a mogorva Hellboyjal (Ron Perlman) – veszi fel a harcot az apokaliptisz bekövetkezténél fáradó Rasputyinnal (Karel Roden).

Ron Perlman karizmatikus alakításának köszönhetően élettel ruházta fel a Hellboyt, ám ez a többi „ember szababab” főszereplőről nem igazán mondható el: egy film esetében nem feltétlenül előny, ha a konfliktusok, a jellemelek és a szereplők egymáshoz fűződő viszonya megmarad a képregények felszínes szintjén. Eddigi munkáival ellentétben del Torónak rádásul feszültséget sem sikerült teremtenie, így a Pokolfajzat nem több unalmas és könnyedén feledhető látvány-mozinál.



Terminál

Eredeti cím: *The Terminal Forgalmazás:* UIF-Distribution Mo-
Bemutató: 2004. július 16.



Steven Spielberg és Tom Hanks a Ryan közlegény megmentése és a Kapj el, ha tudsz után harmadszor forgatnak együtt a Terminálban, mely a rendezőtől meglehetősen szokatlan módon a komédia műfajába sorolható.

Miközben Viktor Navorski (Hanks) New Yorkba repül, házában államcsínyet hajtanak végre, így

nem lépheti át a városba vezető kijáratot. Míg a konfliktus megoldódik, az angolul cseppet sem értő férfi kénytelen a JFK reptéren rostokolni, ám gyorsan tanul, és könnyedén feltalálja magát. A rendező teret engedve a humornak művét telepakolja szerethető karakterekkel, a rá jellemző gyermeki játékoság és világra való rácsodálkozás pedig az egész művet áthatja. Noha a film vége felé közeledve egyes jelenetek már-már a giccs határán egysúlyoznak, ezek az adott körülmények között mégis hibátlanul működnek. A Terminál ily módon felfogható akár egy aktualizált Frank Capra-mozinak is, mely a melodráma összes stílusjegyét magáénak tudja.



DVD Jórávaló feleség

Eredeti cím: *The Good Girl Forgalmazás:* SPI
Lakossági DVD megjelenés: 2004. augusztus 31.



Justine-nek (Jennifer Aniston) kezd eleget lenni abból, hogy nap, mint nap egy lepukkant közértben robotol, míg szobafestő férje (John C. Reilly) nem igazán nevezhető a szó szoros értelmében vett lelki társnak. Mikor a boltban felűnik a hasonló világítással, fról ambíciókat dődelgető Holden (Jake Gyllenhaal), Justine először csajja meg Philt – de nem számít arra, hogy annak munkatársa, az örök vesztes Bubba (Tim Blake Nelson) szemtanúja lesz a motell kalandnak.

Jennifer Aniston, a Jóbarátok-sorozat sztárja meglehetősen merész szerepet vállalt Miguel Arleta filmjében: Justine karaktere gyökeres ellentét Rachelének, ám ez egyáltalán nem okoz gondot a színésznőnek. Partnereirehasonlóan ő is remek alakítást nyújt ebben a nagyszerű komédiában, mely társadalomkritikai éle miatt akár a női Amerikai szépségként is felfogható.



Az anamorft transzfer mesés, mint ahogy az 5.1-es hanggal sincs különösebb baj. Kár, hogy extrákból meglehetősen kevésre futotta.



Az eltűntek

Eredeti cím: *The Missing Forgalmazás:* Warner Home Video
Lakossági DVD megjelenés: 2004. augusztus 31.



Ron Howard, az Egy csodálatos elme rendezője Oscar-díjat követően egy tőle eladdig idegen zsánerben, a westernben próbálta ki magát. Az eltűntek azonban egyszerűnek mondható kerettörténete ellenére a műfaj több iratán szabályát is megszegi: egyrészt a főszereplője nő, másrészt Howard a gyors pistolypárbajok helyett inkább a drámára, valamint az indiánok és a bevándorlók viszonyának „politikailag korrekt” megközelítésére helyezi a hangsúlyt.

1885-ben járunk. Maggie (Cate Blanchett), a helyi gyógyító egyedül neveli két lányát, Lilyt és Dotot. Mikor feltűnik a színen rég látott apja, Sam (Tommy Lee Jones), a nő nem tudja neki megbocsátani, hogy annyi évvel ezelőtt magára hagyta őt és édesanyját. Az egyik éjjel Lily rabcsalogerkeskedő banda rabolja el, és a kétségbeesett asszony nyomkövető képességei miatt egyedül Samre számíthat.

Az Oscar-jelölt Blanchett remek alakítása és a gyönyörűen fotográfált képek miatt Az eltűntek nézésre érdemes darab, mely azonban egyenlőtlenségei miatt nem válhat a műfaj klasszikusává.



Tökéletes kép és dübörgő 5.1, valamint sok-sok remek extra – köztük Ron Howard gyerekkori hobbi-filmjeivel és megannyi törölt jelenettel.





Dennis Lehane:
Titokzatos folyó
Agave Könyvek
(2004)

A hájdani börtön környékén kialakult település lakói vagyoni helyzet alapján szegények és valamivel tehetősebbekre oszthatók, akik egyvalamiben mindenképpen hasonlítanak – mindenki titkol valamit. Korunk mítoszromboló hagyományainak megfelelően a jók itt sem egyértelműen jók, a rosszak pedig nem egyértelműen rosszak. Nincsenek csak ártatlanok és csak bűnösök, csupán emberek, akik a beléjük nevelt erkölcsi elvek és esendőségük (vagy ha úgy jobban tesszük, gyengeségük) egyensúlyban tartásán fáradoznak, és bizony az általuk választott megoldások sem okoznak megnyugtató befeléjezést. Megindító történet mindenféle felesleges szentimentalizmus nélkül.



Frederik Pohl:
Túl a kék eseményhorizonton
Ullius-ház
Könyvkiadó (2004)

Csak támogatni tudom a régi sci-fi klasszikusok (újra)kiadásának gyakorlatát. Így az időközben felcsiperedettek számára is elérhetővé válnak azok a művek, amelyeket érdemes megismerni. Ez főleg az olyan jobb sorsra érdemes darabokra igaz, amelyek annak idején nem is jelentek meg teljes terjedelmükben. A második részben Pohl szinte már patikusai pontossággal adagolja az újabbnál újabb tudnivalókat a hícsíkról, amit időnként emelt szintű asztrofizikailag is megfűszerez, miközben, ha arról van szó, nyolczézezer évet lazán elintéz egy bekezdésben. Most már sejtjük, hogy a harmadik kötetben valami fontos fog történni...



Orson Scott Card:
Kovácsinas
Bolt Kft. (2004)

A szerző tovább bonyolítja főhőse, Teremtő Alvin kalandjait az általa kitalált alternatív Amerikában. Az eddigi részekben annyira nem tűnt fel, hogy Card mennyire rapszodikusan kezeli az időt. Hol szinte már ide-

gesztő részletességgel mesél el bizonyos dolgokat, hol pedig lazán átugrik éveket még csak az utalás szintjén sem említve a közben történt eseményeket. Ebben a részben talán kicsit több a lelkezés, mint eddig, de ez talán szükséges is ahhoz, hogy az olvasó is átérezhesse az Alvinra nehezedő felelősség súlyát. Úgy gondolom, csak a legnagyobb szerzők képesek arra, hogy mindezt úgy adják elő, hogy közben nem készülünk ledugni az ujjunkat a tarkunkon.



Laurell K. Hamilton:
Tellhold Kézéző
Agave Könyvek
(2004)

Anita Blake sem kerülheti el a sorsát, szerelmes lesz. Egy vérfarkasba. Ez a jó hír. A rossz az, hogy a város vámpírura sem adja fel a helyi szívért folytatott küzdelmet. És nem válogat az eszközökben.

A még rosszabb hír pedig, hogy a város legjobb halottkeltőjét és vámpírvadászt ezúttal a vérfarkasok falkavezére bízza meg egy kis melóval – mégpedig a maga ellenállhatatlanul barátságos módján. Semmi gáz: egy ilyen belevaló csaj könnyedén megtárlt nyolc eltűnt alakváltót, kezeli a szerelmi ügyeit, és közben életben is marad. Annak ellenére, hogy feltűnik a színen régi 'barátja', Edward, a fejedvadász. Aki ezúttal alakváltóira vadászik.



Stephen King:
Borzalmak városa
Európa Könyvkiadó
(2004)

A tőző nyári napon nincs is jobb, mint borzongató horrort olvasni, ráadásul a legjobbak egyikétől, aki ráadásul képes úgy megírni a maga kis vámpírsztoriját, hogy az olvasó lehetséges vesztélyként éli meg az eseményeket. Hiszen teljesen normális, mi több hétköznapi dolog, ha valaki retteg egy felpusztult házról, amelyik mondjuk a városka melletti dombon áll, szinte sugározza magából a gonoszt, és mágnesként vonzza magához mindazokat, akik akár csak egy parányit is érzik ezt az erőt.

És az is normális, hogy a többiek pedig a házai mélyére rejtőznek. Amíg tehetik. Amikor ugyanis az idegen térfi feltűnik a semmiből, egyszerre minden megváltozik.



Raymond E. Feist:
Ezüst-sólyom karma
Beholder Kiadó
(2004)

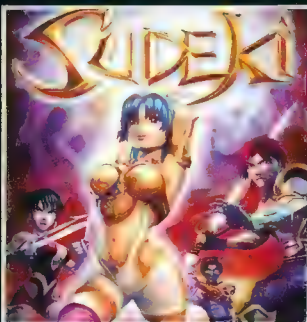
Helyszín: Midekémia.

Idő: jó harminc évvel a Kígyóháború után. Főhős: Kieli, a nomád fiú, akit a térfív avatás szertartása után már illik Ezüst-sólyom Karma néven szólítani. Az eddigi regényekből megismert hősök (Pug és barátai) végre képesek nagyobb léptékben gonodkodni, ezért nem közvetlenül veszik fel a harcot a gonosszal, hanem az általuk létrehozott titkos szervezeteken keresztül, a háttérből irányítják az eseményeket. És itt kapcsolódik össze a két szál: a szervező megmenti a biztos haláltól a fiút, különleges képességű ögynökké képezik, és elvárják tőle, hogy velük együtt tevékenykedjen. Pedig az ifjú igazából csak a bosszú állt.



Sudeki

Íráses idősköd járnak PC-n a szerepjátékosokra, nagy bajban lennek, ha meg kellene mondanom mikor volt dolgom utoljára igazán jó RPG-vel. Épen ezért kísérem figyelemmel az Xboxos megjelenéseket is, soha nem lehet tudni, mikor esik be valami hangulatos, konzol-exkluzív anyag, ami elkerül a figyelmünket. Így akadunk rá a Sudekire, melynek bája az első pillanatban megfogott. A hangulata egy az egyben megegyezett a World of Warcraftal, döbbenetes volt látni, hogy milyen grafikát hoztak ki a fejlesztők az Xbox hardveréből. A harcrendszer csapatalapú, kicsit hasonlít a KOTOR-hoz. A taktikai döntéseken kívül azonban szükség lesz a reflexeinkre is, a megfelelő sorrendben lenyomott gombok segítségével hozhatjuk elő a karakterek speciális támadásait. Sajnos maga a játékidő nem túl hosszú, 15-20 óra alatt végig lehet vinni. Ez nem valami sok (a Baldur's Gate II 200 órája mellett eltörpül), de a Fable, a Jade Empire és a KOTOR 2 megérkezéséig csillapíthatja játékszenvedélyünket. (M)





SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

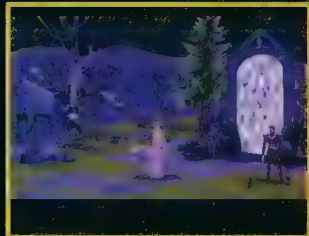
Mirrow Thur

Grim és Lena lesz a kísérőnk a menekülttáborba, kövesük őket. Útközben engedjük őket előre, egyelőre sokkal tapasztaltabb harcosok nálunk. A folyó túlsópartján találjuk meg a menekülteket, beszélgetünk el a vezetőjükkel. A szabadság-harcosok csak egykori vezéreik szavának engedelmeskednek, fel kell őket kutatnunk. Egyikük szolgálja (Willit) épp a táborban tartózkodik, kérdezzük meg, hová is szökött az ura. A goblin szolga készségesen válaszol, megtudjuk, hogy a rúnaharcosok között viadály tört ki, így az ura most a kithar nagymacschká vezetője Stormcleaver Rocksban. A teleportkapu északnyugaton található, el sem lehet tévesztani. Útközben kitharokkal futunk össze, de alacsony szintű felderítők nem okozhatnak gondot. Arra azonban ügyeljünk, hogy az északi falu harcosait (ötös szint) kerüljük el, egyelőre túl erősek.



Méltókküldetés: Bone Carves. Miután beszélünk az ork törzsfőnökkel Tigranach-ban, térjünk vissza Mirrow Thurba, és üzzük ki a térségben állomásozó birodalmi erőket. A megszállásnak akkor van vége, ha a volt elf főhadiszállás közelében állomásozó birodalmi tisztelet elteszük láb alól. Az ork törzsfőnök jutalmul beavat a csontfaragás művészetébe, ehhez azonban megfelelő minőségű csontokra lesz szükségünk. Az első ilyen csont egy portyázó ork vezér nyakában lóg, aki épp Echo Swampben csatázik a fadémonokkal. Siessünk a segítségére, majd a győzelem után kérjük el a nyakláncát. A második csont megszerzéséhez már nem kell ilyen messzire mennünk, a pályán lévő kőoltár (a pálya közepén, közel a nyugati teleport kőhöz) őrzőjét kell hiedre tennünk, annál lesz a második kő. A harmadik csont az ork sámán testében található, emiatt azonban meg kell ölnünk. Először elmen-

kül, de az északkeleti teleportikapunál utolérhetjük, és végezhetünk vele. A csontmáglázhoz szükségünk lesz megfelelő csontra, megfelelő színű védrágakőre és egy csontfaragó kése (ezeket a kerekedőktől tudjuk megvenni). Az első próbálkozásakor választanunk kell, hogy harcos vagy mágus szettét akarunk készíteni, csak ezután alakíthatunk újabb tárgyakat.

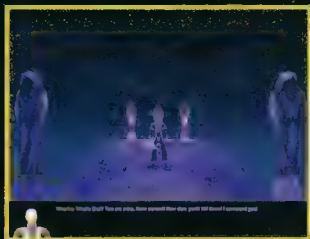


Stormcleaver Rocks

A térségben két ork főhadiszállás is található, helyezzük őket minél előbb üzembe. Állítsunk néhány pontot a halászatra és a vadászatra, szükség lesz később az élelemre. Egyelőre ne foglalkozzunk a fogoly lánnyal, inkább gyűjtsük fel a térségben található összes kithar tábornok, mielőtt túl sokan lennének. Miután megtisztítottuk a területet, szabadítsuk ki a lányt, majd vigyük le a skerg faluba (a közelben lesz egy nevesített sár-

kány, csapjuk le feltétlenül.) Beszéljünk az előjáróval, majd toborozunk jókora sereget. Az előrelátó élelem-felhalmozásnak köszönhetően nem tart soká, mire összegyűjtünk 30 totemet, ezek segítségével nem lesz gond átverekedni magunkat a kőzák táborához. Útközben találunk egy klencses szintű nevesített óriásvargányt, őt feltétlenül öljük meg (a nyelve kell majd egy másik küldetéshez). A kőzák nem szíveik az orkokat, ezért ne vigyük őket a közelükbe, inkább vezényeljük vissza a harcosokat a főhadiszálláshoz. Amint belépünk a táborba, a kitharok támadásba lendülnek, készüljünk fel. A 30 totem a második ork főhadiszállásnál feltartóztathatja a rohamot, de akkor sincs vész, ha elsöprük őket. Szerencsére a kőzák vezérének támad egy ötlete, a kithar védekező megmérgezésével meggyengíthetjük a védelmet. A hegyi ősvényen keresztül juthatunk el a kütyukhoz, ide kell beleönteni a mérget. A kutat védő óriást ne háborgassuk, majd később le-

számolunk vele. A víz megmérgezése után az erőd védelme meggyengül, de még mindig jelentős. Nyissuk ki a kőzákknak a nagy kőkaput, majd ostromoljuk meg a kithar erődöt. Koncentráljunk először a tornyokra, ezek jelentik a legnagyobb veszélyt. A tábor felperzsélése után keressük meg Dunhamet, majd annak halála után vegyük fel a rúnakövet.



Szörnyhősök

Gitzo, (goblin) 9-es szintű harcos. A lelket az Echo Swampben gyűjthetjük össze, ezt a küldetést a Masked One-től kapjuk. Gyors és erős harcos, a játék közepéig érdemes őt használni.

Gultark, (ork) 14-es harcos-mágus. Az ork mágusosan él a barlangjában, Frostfallban. Könnyű elvéteni, mivel egy kecskény hagyj ősvényen lehet csak megközelíteni. Nagyon jó a halálmágiaiban.

Kyra, (elf) 16-os szintű elf főz. Winterdespben találunk rá, az előrelátó elf tábornoknál kell kulccsal juthatunk be hozzá. Nagyon jó főz, egészen a játék végéig meghatározó szerepet töltött be a csapatban.

Minio Minion 15-ös szintű asótharcos. A félmezőnyeknél nincs lélek, ott a test darabját kell összezsúfolni. A Minion páncélját az Echo Swampben találjuk meg, a mocsári szörnyek táborhelyén.

Blade Weaver, 20-as szintű fémharcos. Sokkal strapabibb, mint a Minion, igaz tank. Megoldás-ez-haz három páncéldarabot is össze kell gyűjtenünk (Tirganach, Winterdesp, Fastholme)

Blade Prince, 25-ös szintű fémszörnyeteg. A három „vasember” közül a legerősebb, kár, hogy csak az utolsó pályán látjuk igazán hasznát. Feltámasztáshoz négy páncéldarabot kell felkutatnunk (Nevershad, Shal'Dune, kettő darabot Firefangben).

Shar Ardalin, 22-es szintű asóth elf harcos-mágus. Nagyon kellemes karakter, egészen profil a halálmágiaiban. Érdemes az életörvényszívást bekapcsolni nála. A sötétmágus Shal'Duneben győzhetjük le.

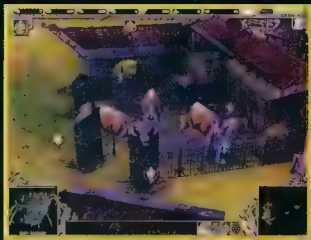
Mellékküldetés: A három mágus és a szobor. A kithar táborban talált kulccsal kiszabadíthatjuk a három láncra vert mágust. Keressük fel őket lakóhelyükön, majd vállaljuk el mindhármanak a szobor megszerzését. A három kulcs megszerzése után tudjuk kinyitni a nagy varangy közepén lévő különös ládát. A három mágus közül csak egynek adhatjuk oda a szobrot, a másik kettő egészen biztosan nekünk rotné. (A legnagyobb jutalmat a keleti mágus adja). Készüljünk fel a támadásra alaposan, 30 továbbfejlesztett totem segít, de azért nem árt taktikázni. Koncentráljunk az egyik támadó mágusra, végezzünk vele minél előbb. Közben folyamatosan hozzuk az utánpótlást egészen addig, míg a második ellenséges varázslót le nem nyomtuk.



Mirrar Thur

Dunham rúnakövének megszerzése után térjünk vissza Mirrar Thurb, majd vizsgáljuk meg az északi kithar falu mellett lévő erődöt. Néhány fa kidőlt, így átkelhetünk a másik oldalra. Hamarosan néhány jég elf állja az utunkat, de szerencsére nincsenek sokan, így

könnyen győzhetünk. Az őráratokat azonban jobb, ha elkerüljük egyelőre. Útközben találunk egy semleges ork tábor, melynek vezetője komoly jutalmat ad az óriásvargány kivágott nyelvért. Menjünk tovább délre, majd lépünk be a mocsarakhoz vezető teleportkapun.



Echo Swamp

A mocsárnálálunk az első dolgunk legyen az északi ork tábor semlegesítése. Az ajtó egyelőre még nem nyílik, majd később. Aktiváljuk a sötét elf főhadiszállást (előtte persze cseréljük ki a hármas szintű rúnakövet), majd gyorsan toborozunk ötöt képes hadsereget (necromancer, assassin, warlock). A maximális létszám elérése után nyomuljunk előre, módszeresen semmisítsük meg az utunkba kerülő településeket.

Az orkok egyik vezetőjét a táborban találjuk meg. Amikor látja, hogy nincs esélye velünk szemben, alkudozni próbál. Kinyit egy zárt kőkaput, melyen keresztül új főhadiszállást közzétehetünk meg. Árulásának híre azonban gyorsan terjed, hamarosan megnyílik az északnyugati ork tábor eddig zárt kapuja (érdemes még azelőtt idevezényelni a sereget, hogy beszéljünk az árulóval). A főmágust csak a kiszáradt folyómedren keresztül érhetjük el, azt viszont annak elít hadserege őrzi, ellenük nincs esélyünk. Kiküldetésükhöz szabadon kell eresztenünk a mocsári szörnyeket, azok könnyedén legyőzik az orkokat.

Az irányításukhoz azonban meg kell szerezniük az északnyugati ork tábor vezetőjének furulyáját. A kapu megnyitása után végezzünk a tábor őrivel, majd szerezzük meg a furulyát és a folyómeder bejáratát elzáró kapu kulcsát. Az áruló csak akkor hajlandó követni minket, ha a folyómederben másképp összes fadémont legyeli-



koltuk. Amint megszabadultunk a falányektól, az áruló kiengedi a szörnyeket, akik végigpusztítják a folyómedret (ne álljunk az útjukba). Innenről kezdve szabad az út a mágus táboráig, teljes létszámú sereggel a likvidálása nem lehet gond. A mágus maradványai között megtaláljuk a második rúnakövet, ezért jöttünk erre a pályára.



Mellékküldetés: The Masked One. A mocsár déli részén furcsa karakterbe botlunk, aki megbíz egy küldetéssel. A segédjét egy kisebb goblin törzs fogságba ejtette, nekünk kell őt kiszabadítani. Csapjunk le a goblinokra, verjük azét őket teljesen. A vezetőjük egy goblin hős, akinek a lelkét a megbízónk képes belevésni egy üres rúnaköbe. A mocsári szörnyek ketcében blade minion alkatrészt találunk, ennek segítségével a maszkos férfi újabb rúnát kreál.



A folyómeder nyugati végében találunk egy óriási menhírt, melyet megérintve különböző tárgyakat szerezhetünk (egy arany feláldozásáért).

Mirrow Thur

A két rúnahős megidézése után menjünk le a keleti táborba, ahol a kőszak többsége csatlakozik a jégtündék elleni támadáshoz. Szép lassan mozdoljunk fel az elfek ellenállítását, majd a foglaljuk el a város közepén álló főépületet. Itt Grim hidegvérrel megöli a tünde főpapnőt, és elveszi a börtön kulcsát (a főépület mögötti ládában üres rúnakő rejtőzik). Likvidáljuk a börtön őreit, majd hatoljunk be az épületbe. Itt derül ki Grim árulása, a tündekirálynő helyett a sötétség hercegét szabadítja ki. A Crimson Birodalom katonái előzőnk a mocsarat, esélyünk sincs ellenük. Kövessük Elune-t északra, a tündék által védett kapu mögött találjuk meg az átjárót.



Frostfall

A mocsárba megérkezve első dolgunk legyen az ork főhadiszállás aktiválása. A cél az, hogy összegyűjtsünk 1000 élelmet, hogy a menekülteknek legyen elég erejük az út folytatásához. A térségben két troll tábor is található, ezért nem árt, ha összeszedünk egy kisebb hadsereget is. A vadon élő állatok jelentik az egyetlen élelemforrást a környéken. Igyekezzünk, mert hamarosan megérkezik az üldöző sereg, ellenük nincs esélyünk. Az orkainkkal kerüjük el messze a tündék területét, a két nép nem szíveli egymást. Megfelelő mennyiségű vadhús összegyűjtése esetén a menekültek továbbindulnak, kövessük őket. Az ork falut nem tudjuk tartani, túl nagy a túlerő. Koncentráljunk a hegyek közt megbúvó elf bázisra. A menekülteknek pihenésre van szükségük, így az átjárót rövid ideig tartanunk kell. Északon lesz egy hős emlékmű, ott segítségül hívhatjuk a rúnaharcosainkat. Néhány sikertelen támadás után az ellenséges erők főparancsnoka teljes támadást indít, de szerencsére addigra a menekültek is továbbindulnak. Az útjukat azonban újabb bezárt kapu állja el, nekünk kell a kulcsok órét előkerítenünk. Az elf kapuőr nyugatra található, a hegyek között. Hozzuk a kapuhoz, majd ott kérjük meg, hogy nyissa ki a menekülteknek. A hajszát tovább folytatódik, de szerencsére kapunk erősítést a tündéktől. A birodalmi seregek főparancsnoka mágiája segítségével megelőzi a fő-

sereget, ezt használjuk ki, és öljük meg. Csak akkor érezhetjük magunkat biztonságban, ha átéljük a teleportkaput.

Mellékküldetés: A hegyekben él a magányos ork hős, akinek szintén begyűjthetjük, majd rúnaköbe vésethetjük a lelkét. A barlangja annak a kapunak a közelében található, amelyet a kapuőrrel nyitattunk ki.



Tirganach

Utunk végére értünk, a jégellek városában a menekültek biztonságban lesznek. Az elfek vezetője azonban újabb küldetéssel bízik meg, ki kell szabadítanunk a tündekirálynőt, mielőtt feláldozná a gonosz isteneknek.

Ehhez először azonban meg kell szerezni a törpök és titkát, csak a tűzellenállás birtokában védhetjük meg magunkat a Crimson Birodalom perzselő tüzétől. A törpökhöz vezető teleportkapu északkeleten található, az oda vezető út azonban meglehetősen veszélyes. A város mellett élő trollok nagyon erősek, öngyilkosság lenne szembeállni megátámadni őket. Kerüljük meg a táborukat az iszomszobor felé haladva.

Többféle parancsot is adhatunk nekik: a leghatékonyabb az, ha velük tisztítjuk meg a keleti utat, de akár öngyilkos támadási parancsot is kiadhatunk (minden éjjel a szobor előtt imádkoznak). Nyomuljunk tovább a teleportkapu felé, de óvatosan, az ellenállás egyre erősödik.



Tippek-trükkök

A játék során megszerzett érméket (csillag, nap, koponya, hold) nem érdemes eladni, mivel Shal'Dune-ban lesznek olyan ládák, melyek csak ezekkel nyílnak.

A Mirraw Thurban lévő csontokról használatához csontokra, különböző szintű vérdrágakövekre és csontfaragó késekre lesz szükségünk. Csontokat magas szintű ellentételek legyőzése után kapunk, ékköveket és késeket a kerekdeddőlől vízfőrlőhözünk vagy találhatunk.

A szörnyhősök nagy erdők, de nem viselhetnek páncélszatot.

Gyorsan szintet lehet lépni, ha őrtornyokat építünk azokra a pontokra, ahol az ellenfelek újratermelőnek (legyen azért a közszobában néhány pereszt, aki kijavítja a sérüléseket).

Nem minden mágia hat mindenkire. Az egyik legjobb a halálvarázslat, az az élőhalottak kivételével egyaránt hatásos mindenki ellen.

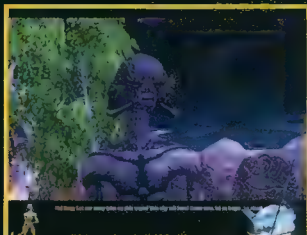
Harc közben mindig koncentráljunk a legerősebb szörnyre és az ellenséges gyógyítókra.

A játékban összesen kilenc „szettet” aszedhatunk össze, ezek mindig ugyanott vannak, és egészen jó képességekkel ruházzák fel a viselőjüket. Érdemes átnézni az összes kereskedő árukészletét, gyakran találunk ott le különleges tárgyakat.



kénél lesz a könyv. Sajnos azonban a tolvaj néhány oldalt kitépelt, azokat Frosfalliban veszítette el (az előző pálya).

A három oldalt vérfarkasok őrzik, meghozza nem gyengén, csak megfelelően felkészült csapattal van esélyünk visszaszerezni őket.



Winterdeep

A felbörtött sárkány megzavarta a holtak nyugalma, a szelemek újra vivják ősi csatáikat. Ezen a harmadikon kell keresztülverekednünk magunkat. A törpök táborában lévő gyógyító megkér, hogy szerezzük vissza neki a ládájába zárt gyógyszert (a láda keletre lesz, ahol jégóriások őrzik).

Az üvegben azonban már csak egy adag ital maradt, nekünk kell eldöntenünk, ki maradjon életben: a törp harcos vagy az elf. (A törp egy fegyvert ad jutalmul, az elf meg egy brosst). A törp főhadiszálláson idézzük meg egy őrtöképes hadsereget (elite, defender, battieriest), majd módszeresen intézzük el az ellenfeleket.

Az ellikatonához szükséges moonsilver ércet erős élőhalottak őrzik, óvatosan menjünk nekik. Délen találjuk a néhai törp és tünde vezért, a szelemek még mindig egymással csatáznak. Az elől lévő kulcs nyitja a nyugatra lévő titkos völgyet, ahol újabb hősré bukkanhatunk egy élőhalott elf fiász személyében. A cél a fastholmi teleportau elérése.

Melléküldetés: A mozaik. Északon találunk egy hatalmas kirakós játékot, melynek hiányoz-

nak a darabjai. Az elsőt délen, közvetlenül a Fastholmba vezető teleport kapu mellett találjuk egy ládában.

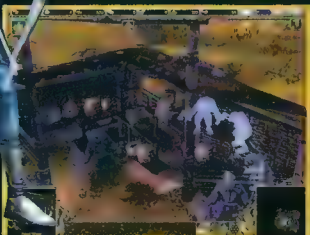
Amint visszavitük, megjelenik nyugaton egy közepesen erős élőhalott csapat, náluk lesz a második darab (koncentráljunk a goblin gyógyítóra először). Minden darab visszarakása után újabb és erősebb csoport jelenik meg, a negyedik mozaikdarab megszerzéséhez kifejezetten erős csapat kell.



A negyedik darab helyreillesztése után megjelenik a mozaik őrzője és annak kísérete, az ő legyőzésükkel fejeződik be a feladat.

Fastholm

A tűzvédőlem titkát ismerő öreg törp elűnt, az élőhalott ostrom miatt lehetetlen megtalálni. Mindössze egy maroknyi törp állja a sarat, ránk vár a feladat, hogy kilegítsük őket. Izzítsuk fel a főhadiszállást, majd gyorsan időzzünk meg hadsereget. Figyeljünk oda az éleletermelésre is, szükségünk lesz



minden fegyverforgatóra. Először is erősítsük meg a déli hid védelmét, ott igencsak szorongatják a törpöket. Három nagyobb támadást kell túlélnünk, ezután a törp király magához hivat.

Rájött, hogy ezzel a taktikával nem tudja megállítani az élőhalottakat, ezért más módszert keres. El kell mennünk egy robbantási szakértőhöz (a kunyhója északon található), aki berobbanja a déli átjárót. A támadások persze most sem szünetelnek, gondoskodjunk a megfelelő védelemről a távolítókunk alatt is. A robbantó törp háza mögött újabb üres rúnakövet találunk, ne hagyjuk ott. Vigyük a robbantót déle, a sziklához. A törp területét a



Melléküldetés: A könyv. Az elf városban régi ismerőssel találkozunk, a bebörtönzött tolvaj csak a mi segítségünkkel kerülhet szabadságra. Egy ellopott könyv miatt került csávéba, de a tulajdonos hajlandó tunyni a tolvajlás felett, amennyiben visszahozzuk neki az értékes könyvet. A tolvaj szerint a könyv a város melletti (nyugatra) romoknál vesztetett el. Az említett helyen néhány igen magas szintű élőhalott található, ezek egy-



Milyen a jó karakter?

Karakterünket bármilyen irányba fejleszthetjük, de van néhány képzettség, amelyik nagyon hasznos. A mindenkin átgázoló harci gépezet eladár csábító lehet, de bizonyos helyzetekben teljességgel használatlan. Helyette inkább koncentráljunk a gyógyító mágikára. Magas szinten a halálmágia roppant hatékony, lazonyú sebzéseket tudunk bevinni a nem élőhaliott ellenfeleinknek. A könnyű- és nehézpáncélzatokra ne pazaroljunk pontokat, használjunk inkább színhöz kötött felszerelést. Használjuk ki a karakter rendelkezésére álló varázslatokat, egész önközetek sora mülk egy jó helyen és időben alkalmazott varázslattól.



megbizatást, deiről nem lesz több támadás. A csontvázhorda persze nem adja fel, keletről támad a törpök szent földjén keresztül. Itt azonban ősi törp szobrok védik a területet, a támadókat alaposan megtizedeli az átok. A sereggel támadjuk meg az élőhalottak bázisát, de a kőomlás közelében állomásozó 27-es szintű élőhalottakat hagyjuk békén, ellenük nincs esélyünk. Az öreg törpöt fejnélküli őrártja fogságban egy barlangban a keleti oldalon. Ne téveszsen meg minket, hogy egyedül van, amint lecsökken az életereje, szellemóriásokat idéz meg, nagy csatára kell felkészünnünk. Az órást elintézése után szabadítsuk ki az öreg törpöt, majd kísérjük vissza az övélhez. Utóközben vérfarkasok állják az utunkat, ezeket takarítsuk el.



Tirganach

A tűzvédőlelem birtokában visszaléphetünk az elfek városába, ahol újabb feladat vár. A sötételfek városába vezető út le van zárva, az ajtót kulcs nélkül

lehetetlen kinyitni. A várostól északra néhány igen magas szintű szellem kísért, a vezetőjüknél lesz a keresett kulcs. A teleport kaput farkasemberek őrzik, de megfelelő szintű kalandozó csapatnak nem okozhatnak gondot.

A teleport kapu mellett magas szintű léglények őrznek egy üres rúnakövet a ládában, őket csak úgy tudjuk legyőzni, ha egyből az épületekre me-



gyünk, melyekből előjönnek (egyre erősebb lények fognak megjelenni).

Mellékküldetés: A gyilkosság. Az előző főpapnót holtan találták egy szakadékban, de a tündék nem tudják eldönteni, hogy baleset vagy gyilkosság volt. Kérdezzük ki a három szemtanút, egyikük nem mond igazat. Vizsgáljuk meg a holttestet is (a tetem a hősek emlékműve mögött lesz). A főpapnőnek mondjuk meg, hogy a leltet az ember testőr, aki féltékeny dühében megfojtotta a papnót. A bizonyíték a nő nyakán talált apró vágások lesznek, ilyen nyomot csak a harcosok által viselt témszesztyű hagy az áldozaton.

Az elf boss

Abban az esetben, ha Fastholmiban az elfet megtettük meg, kapunk egy elf mellűt. Ezt mutassuk meg a város nyugati felében élő barátságatlan elf kereskedőnőnek, aki ezután megenged, és hajlandó velünk kereskedni.



Nevershade Frontier

Nagyon kemény pálya, itt igazán eltelünk kell, ha nem akarjuk, hogy gyorsan lerohanjanak. Kezdetkor egyelőre ne aktiváljuk az emberek főhadiszállását, inkább iktassuk ki a legközelebbi

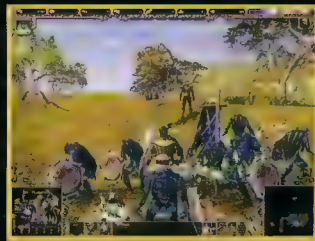


Hibahegyek

Sajnos az alapjáték hemzseg a hibáktól, jobb lesz, ha felkészülünk rájuk. Az időközben megjelent 1.35-ös patch ezen sokat orvosol, de messze nem tökéletes. A legtöbb hiba akkor kerül elő, ha telepportálunk küldetés közben az adott pályáról. Ilyenkor az NPC-k teljesen megőrülnek, és a küldetés befejezése lehetetlenné válik. Érdemes minden pályára elején készíteni biztonsági mentést. A legtöbb gond a Firefang pályával volt, ott több helyen is végleg elakadhatunk. A hibák előfordulása teljesen véletlenszerű, újra kezdve a pályát megúszhatjuk azokat.



troll tábor. Egyedül nem boldogulunk ennyi trollal, ezért csatlakozunk el őket a mágnusos közelébe, az majd segít. Ezzel a módszerrel szép lassan elfogynak az ellenfelek, mi meg felgyűjthatjuk a hárakat, egy táborral kevesebb. Izstusuk be a főhadiszállást, majd kezdjük meg a tarmelést és a torozást. A fennsík egyetlen bejáratához húzzunk fel négy őrtornyot, és ide csoportosítsuk a hadsereget is. Igyekezzünk, az ellenfél minden egyes támadása egyre erősebb lesz, ráadásul amint beköszönt az éjszaka, vérfarkasok is megjelennek. Nyomuljunk szép fokozatosan előre, koncentráljunk a származékosokra és a paladinokra. Észak felé hamarosan elérjük az ellenséges tábor, amelyet meglehetősen jól őriznek, csak megfelelő haderóval érdemes nekikintani. A birodalmi állások megsemmisítése után jöhetnek az északi trollok. Éleszük fel az itt lévő elf emlékművet, majd itt is hozzáuk működésbe a gazdaságot. A vérfarkasok a nyugati faluból jönnek éjszaka, a megle-



petések elkerülése végett építjük tele a falu bejáratát őrtornyokkal, azok elintézik az alakváltókat. A második troll falutól északra találjuk meg a ke-



reset portált, ezen csak mi léphetünk keresztül, a sereg nem.

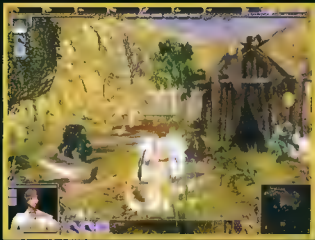
Keressük meg északon a hősök emlékművét (a tűzglobinokkal vigyázzunk), majd kezdjük meg a terep megtisztítását. A cél a déli törpök felszabadítása lesz a troll rabságból. A törpök vezetője hálából átad néhány rombolót, azoknak meg sem kottyán az erdő kapujának a bezárása (a törpök táborhelyén lévő ládában újabb üres rúnakövet találunk). A zárt kőajátót a törp vezető tudja kinyitni, mindössze meg kell rá kérni. A kapu és az őrtornyok lerombolása után legyünk gyorsak, a birodalmi erősítés hamarosan megérkezik. Hőzzük át a lerombolt kapun keresztül a sereget, majd induljunk el dél felé. Innentől kezdve nincs más dolgunk, mint szép óvatosan előrenyomulva megsemmisítsünk mindent, ami az utunkba kerül. A küldetés akkor ér véget, ha elértük a Shal'Dunba vezető teleport kaput.



Működés: A vérfarkas átkát. A semleges faluban élő farmerok éjszaka vérfarkasává változnak, és mindent szétéptnek, ami az útjukba kerül. Menjünk el nappal a falu vezetőjéhez, és beszéljünk vele. Elmondása szerint akkor kezdődött az átok, amikor a falu kovácsának nyoma veszett. Keressük meg a kovácsot (a második árja kút



mellett találjuk), majd kérdezzük meg tőle, mit tud az átokról. Elmondja, hogy tényleg ő tehet az egészről, mivel elloptat három kezgyárgyat a térségben található oltárokról. Ezek azonban már nincsenek nála, mivel három vízköpő ellopta. A feladat egyszerű: megtalálni a három gargolye-t, visszaszerezni a kezgyárgyakat, majd visszavinni őket a megfelelő oltárra. Amennyiben rossz helyre tesszük őket, néhány csontváz jelenik meg, de nyugodtan újrapróbálkozhatunk.



Shal'Dun

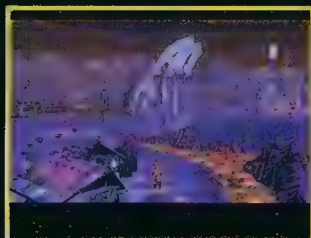
A helyzet nem egyszerű, három sötétlél város is a fejünkre pályázik, ráadásul a fővárosba csak akkor juthatunk be, ha összeszedtük mindhárom város kulcsát. A fogadóbizottság vezetője szerencsére másként látja a dolgokat, ezért mellénk áll. Fogadjuk meg a tanácsát, először a közepes várost intézzük el. Akkor járunk a legjobban, ha ezen a pályán nem aktiválunk egyetlen emlékművet sem, a kezdőcsapatunk bőven elegendő lesz a küldetés teljesítéséhez. A közepes várost gyenge tornyok őrzik, ezeket nem lesz nehéz lerombolni. A városban gyenge az ellenállás, könnyedén végezhetünk a védőkkel. A főpapnál megtaláljuk az első kulcsot, a város vezetője meg az



életéért cserébe elárulja, hogyan juthatunk be észrevétlenül a másik két erdőbe. Kapunk tőle egy varázstárgyat, ezzel kell megéríteni a hátsó bejáratokat őrző menhíreket. A városban három különleges érme feláldozásával kiszabadíthatunk két elementált is, ezek immúnisak a városokat védő tornyok mágijával szemben. Mielőtt továbbmennénk, kössünk egyezséget az északi város küldöttével (a troll emlékműnél lesz). A déli város lerombolásáért cserébe megkapjuk a kulcsot, mindössze annyit kér, ne közelítsük meg a városát. Két kulcsunk már van, irány a déli város. A



hátsó bejárat használatával elkerülhetjük a hatalmas tornyokat, a várost meg nem lesz nehéz elfoglalni. Az itteni főpapnál is lesz egy kulcs, a város úra meg egy tüzelemantát idéz meg nekünk. A három kulcs segítségével bejuthatunk a teleporthoz, mely elvisz a fővárosba. Ide sajnos sereg nélkül érkezünk, ezért a lehető leggyorsabban élesszük fel a hősök emlékművét. A hősökkel már nem lesz nehéz kipucolni a várost, és végezni Grimmel. Az áruló a kínvallatás hatására elmondja, hogy a sötétség hercegét csak egyetlen fegyver képes megsebezni, de azt hét lakat alatt őrzí a pusztában. A városban újabb hős lelkét (egy sötét elf harcos) gyűjthetjük be, az álarcos térfi ide is követ minket. A teleportkapun átlépve megérkezünk Firefangba.



Firefang

Ezen a szinten vigyázza a tűzangyal a legendás árnyékkardot, az egyetlen fegyvert, mely képes megsebezni a sötétség hercegét. A kardot védő mágia azonban idővel meggyengült, a benne lakozó szellemek kiszabadultak, és a pályán kószálnak. Egyelőre ne aktiváljuk a főhadiszállást, inkább varekedjük el magunkat a hősök emlékművéhez. Fedezzük fel velük a pályát, és ölünk meg minden szellemet. A délnyugati sarkokban lesz az utolsó üres rúnák, ebbe a blade prince jelke kerül. Keleten lesz az a menhir, melybe Flink (a fogoly az elfek városából) varázskulcsát kell behelyeznünk. Ezután a közepén lévő kőbe vezet Fastholm térképén megjelenik egy mágikus



jelzőtűz, ez mutatja meg, hogy Fastholmban hol kell keresnünk a kincset. Menjünk vissza Flinkhez, és újságoljuk el neki a jó hírt. Szerinte mindössze 15 csontváz vigyázza a rejtékelyet, de azért legyünk óvatosak ezzel a kijelentéssel. Fastholmban toborozunk törp hadsereget, majd fedezzük fel a térkép nyugati felét. A kincs közelében hatalmas csontváz sereg bukkan elő a semmiből, számítsunk kemény küzdelemre. A kincset vigyük vissza Flinknek, és ha jó fiúk akarunk lenni (meg jó sok tapasztalati pontot szeretnénk), akkor adjuk neki a felét. Dönthetünk per-



sze úgy is, hogy mindent megtartunk magunknak, de származik belőle kárunk.

Firefang kipucolása után aktiváljuk a sötételf főhadiszállást, majd toborozunk komoly hadsereget. A térkép négy sarkában ősi romok állnak, telepítsük tele a környéket őrtornyokkal, de ne spóroljunk, hamarosan rengeteg szellem jelenik itt meg. Amint végeztünk az építkezéssel, keressük meg a térkép nyugati felében élő remetét, akinél az árnyékgyűrű egyik fele található. Kísérjük el őt a ládájához (ha életben marad, út közben rengeteg tapasztalati pont lesz a jutalmunk, ha nem, akkor a ládakulcs a zsebében lesz). Egyesítsük a gyűrű két darabját, majd keressük meg azt az obeliszket, amelyet ha megérintünk, tüzelemantát jelenik meg. A tüzelemantát kísérjük a térkép négy sarkában (ahová a tornyokat építettük) lévő oltárokhöz, majd gyűjtsük meg őket. A feladat az, hogy legalább három percig a négy oltár lángját égve tartuk, csak így zárhatjuk vissza a szellemeket a kárba. Ezután duzzasszuk fel a seregünket maximális létszámmal (jó sok varázselővel), majd csapjuk le a kardot őrző tűzangyal. Csata közben koncentráljunk az angyalra, mivel folyamatosan tűzdémonokat idéz, és a folyamat csak akkor áll le, ha megöltük a kard őrét. Amint végeztünk, vegyük fel a kardot, és térjünk vissza Shal' Dumba. Ott találjuk meg a pokol bejáratát, keresztül kell mennünk rajta.



The Abyss

Az árnyékkarddal felfegyverkezve jutunk el a Pokolba, ahol a sötétség hercege fogságban tartja az elf királyndt. Az erődtülményt azonban igen erősen őrzik, a birodalom katonái a bejáratnál átlomásoknak, ráadásul csak áthatolhatatlan tűzfallal is véd. A tűzfallakon csak akkor lehet áttújni, ha megöljük a pályán lévő négy nevesített főszörnyet. Ezek közül kettő tűzdémon, kettő pedig vér-



farkas. A szinten két főhadiszállás is lesz, egy ork és egy elf. A tűzdémonok ellen célszerű az elfekkel, illetve a jégmágiával felfegyverkezett mágusokkal és lészsokkal menni. A vérarkasokat az orkok tűzmágusaival gyűrhetjük le könnyen. A négy vezér halála után szabad az út a királynőhöz, már csak a sötéteff csatlósokat kell elintéznünk. Nem lesz egyszerű a feladat, de a druidákból és jéglészsokból álló hadsereg diadalmaskodhat. Megfontoltan törjünk előre, az sem árt, ha lésztornyokkal támogatjuk mag a sereget. Az utolsó kapu csak akkor nyílik ki, ha az ellenes bázisának összes kapuját kinyitottuk. Utunk végén magával a sötétség hercegével találjuk szembe magunkat. Társunkat, a jégmágust egyetlen csapással megölte, most rajtunk a sor. Elméleti-



leg csak az árnýképenge sebz, de vigyünk oda negyven jéglészát is, azok sokat segíthetnek. A csata elején koncentráljunk az oltára: amíg az egyben van, nem tudjuk végérvényesen elintézni a démonherceget. A küzdelem után beszéljünk a jégkirálynővel, majd térjünk vissza Türganach-ba, a főpapnő szentélyéhez. A királynő megnyitja az északi átjárót, melyen keresztül eljuthatunk a hatalmas jégsárkány birodalmába (nagyon erős jégesmedve őrzi az átjárót).



Fresweaver Rift

Aryn, a hatalmas jégsárkány északon tanyázik, de egyelőre még nem tudunk bejutni hozzá. Keresgéljünk meg a törpök vezérét, aki elmondja, hogy mielőtt szembeszállnánk Arynval, le kell győzni az őt védelmező teremtményeket. Összesen kilenc mágiikus sárkánykő található a pályán, ezeket kell kiiktatnunk. A terület nagyon szegény nyersanyagokban, de a jég alatti barlangokban rengeteg érc található. Törpéi segítenek nekünk, de a biztonságukról már nekünk kell gondoskodnunk. A sárkányok folyamatosan özönlenek elő a sárkányoszlópokból, először ezeket kell elintéznünk. A szorgos törpök nemcsak nyersanyagokat, hanem tűzkristályokat is találhatnak a föld mélyén, egyedül ezzel a kőzetel lehet kiiktatni a sárkánykővet. Egyszerre egy kristály lehet nálunk,



amennyiben elhasználjuk, várnunk kell, míg újat találunk. Kezdjük el fokozatosan kiépíteni a bázisunkat, de közben a hősökkel biztosítsuk a törp munkások életét. Mindenkit nem tudunk megmenteni, de az elesettek helyébe újak lépnek, így nem olyan nagy gond, ha néhány odevész. Először koncentráljunk az északi és a délnyugati sárkánykövekre. Az itt megjelenő közepes sárkányok nem olyan erősek, de sokan vannak, így veszélyesek. Egyenként pusztítsuk el a sárkányköveket, közben meg toborozunk törp hadsereget. Északnyugaton három sárkánykő vár ránk, ezeket viszont hatalmas hullók őrzik, amelyek nagyon veszélyesek. Magas szintű hősökkel és a törp hadsereg támogatásával azonban nem lehet gond ezek elintézése sem. A sárkánykövek elintézése után készüljünk fel az ellentámadásra, hamarosan egész hadsereg zúdul a nyakunkba. A hősökkel szemben persze nincs esélyük, de nem árt az óvatosság: előszeretettel támadják a hősök



emlékművét (amennyiben nem tudjuk megvédeni, búcsút mondhatunk az összes hősünknek). Verjük vissza a támadást, ügyeljünk arra, hogy az összes ellenséget elintézzük (amennyiben nem nyílik ki Aryn barlangjának az ajtaja, valahol a térképen lesz még egy elkóborolt ellenfél, keressük meg). Aryn csak mágusokkal és lészsokkal tudjuk megsebezni, a barlangjában találunk egy ládát, melyben újabb rúnakövek vannak). A leggyorsabban úgy harcolhatunk vele, hogy két lészsral folyamatosan támadjuk. Figyeljünk arra, hogy olyan fíat vagy számszeríjat használjunk, melynek nagy a lőtávolsága, így elkerülhetjük a jégvárslatának nagy részét. Elegendő sebzés bevitel után a sárkányt fogva tartó mágia megtörik, ismét meghallja a tündekirálynő dalát.



Udv kedves kis ogrém meg nem ogrém, és egyebek. A levrov elején megszokott dolog, hogy az éppen aktuális aktualitásról (má kinyírom a korrektort...) ejtek néhány keresetlen szót, felteve, hogy néhány körlmény megfelelően és kimondottan szerencsésen hat egymásra, úgy mint van olyasmi aminek szerintem is itt a helye, nem szol be rá senki, hogy szerinte nincs itt a helye, nem vagyok lusta leírni ha egyszer tényleg itt a helye, és nem felejttem el, hogy van olyan amit itt le kellene írni, mert itt a helye. A mostaninak itt van, mindenki szerint is: két éves a Gamer magazin. Taps. örömmünnp, vidamság, hejehuja, boldogság. Illyenkor kellene valami fennkölt szónoklatot tartani, de ez most elmarad, örüljünk ennek a két évnek együtt, volt benne jó is, rossz is szép szammal, de azért alapvetően, legalábbis számomra, az összekap megiscsak pozitív. Talán nektek, akik velünk tartottatok ez idő alatt, szinten. Es, hogy a jövő mit hoz? Tudja a fene, senki sem vezetett közülfünk jospirai technikumot. de talan nem is kell minden előre tudni, legyen elég annyi, hogy pillanatokon belül egy új nemlevrov indul, ahol a szulnap alkalmából, szigoruan csak azért, hogy nektek is jó legyen, abszolote random módon fogok beszórni parat a leveleim közüli. Semmi valogatás, nincs széptes, ameddig ide fer, addig nyomjuk a sot, aztan meg elmegyünk a kocsmába ha tovább ünnepegni.

Pont ezt a levelet választottam ki elsőre. Miért ztyóg a vonat? Ahoz, hogy ezt megoldjuk meg kell vizsgálnunk a vonat részét. A vonat mozdonyból és vagonokból áll. A mozdony és vagonokkal ugyanugy ztyógnék ezért elég ha a vagonokkal foglalkozunk. Mivel mindegyik vagon ugyanugy ztyóg ezért elég ha csak egyet foglalkozok. De miből áll egy vagon? A vagon áll alvázból és felüli személyszállító vagy teherszállító részből, de mivel a felső rész nem ztyóg ezért csak az alvázal foglalkozunk. Az alváz tartó részből és kerekéből áll. Mivel a tartó rész nem ztyóg ezért csak a kerekekkel foglalkozunk. A kerekék tengelyből és guruló részéből állnak. Mivel a tengely nem ztyóg ezért vele nem foglalkozunk. A guruló rész kör alakú és a kör területét r négyzet π r^2 . Nos a π 3,14 ezért az nem ztyóg, az r pedig egy változó tehát ez sem ztyóg, marad tehát a π NEGYZET. Megvan hát miért ztyóg a vonatot! Üdvözlet: Prof. Dréká Auréli.

Ha azt mondom, hogy az nem egyedi eset a hozzám érkez levelek közül, akkor nyilvánvalóan elég kontrák képet tudtok róla alkotni, hogy miért van időnként arcideg rángásom, még akkor is, amikor a Törd nincs is a közelbenem. Szerencsére ennek a levének a Gamerhez semmi köze nincs azon kívül, hogy a nemlevrov amúgy kedves és szeretetreméltó kézfőzött ronggája, így már lapozhatunk le tovább, és jöhet a következő levél.

Most csaltam (mert beleolvastam a levélbe, és olyan van benne, amiért be kell raknom, de akár erre is mondhatjuk, hogy random, elvésre tők valótlon, hogy beleolvastam). Udv Luis Maria Leoncio José Carlos Santiago! Régóta fő olvasotok vagytok (98/08), eddig még nem írtam nekét levelet. A barokkál augusztus 1-én lementünk a Balatonra, a vonaton az egyik hávnál volt egy Gamer - nem alfizető, tehát ő hamarabb hozzá jut az újságosnál - melyben már látnék szemem teljes jását Steel Panthers: World at War. Lekecsésemek kicsit alább hagyot mikor tudatosult bennem, hogy 1 hét múlva megyek haza. Nem baj kabírom, 1 hét a Balatonon a barokkál király. Haza érve első dolgom a game telepítése lét volna, de volt egy „kis” probléma mindössze annyi, hogy nem volt rajta a dvd-n. A „kítőrd őrm” azért tartott. A felnyitást (tudtommal LawMAn) megbüntetés a szórnyúságos ogre-ra bízom. Remélem a következő meglekleten már rajta lesz, addig megpróbálom kihúzni a S.W.I.N.E.-nál. Mindkinek csak ajánlani tudom 1990 Ft nem sok érte.

Nos, az említett játék és mellette számos más izé lemaradása a DVD-ről nem csak, sőt nem is elsősorban Lawman hibája, de persze vele is ordibáltam kicsit, elvésre is szórnyúságos ogre vagyok. Sajnálatos módon a DVD mastering közben keletkezett nem információs zavar a rendszerben, valamint feltételezem, hogy PPéter aki eme remek cselekedetet veghezvetele kezben

(hatal a Korr: agysej[te]ire!) nem ivott meg eleget, valamint gondolom egyéb, előttem soha ki nem derülő okok miatt... Itt most akkor ez előző mondatot be is fejezem, és egyszerűen maradjunk annyiban, hogy valahol valami valamiért jól el lett baxva. Viszont a mostani DVD-n, ha minden igaz, akkor rajta van az előzőről lemaradt dolgok fontosabbik része. Ha nem minden igaz, akkor van ami van, ezt én most a nemlevrov írás pillanatában nem tudom pontosan, de szinte teljesen mindegy is, mert amikor azt olvassátok, akkor már a DVD is a kezetekben van. Most akkor csak aztán nem le írtam mit írok erről ennek fölfelesen. Annyit meg tudok nektek ígérni még a múltkor baklért cserebe kiengeszteled, hogy most a megjelénés után majd kicált ordibálk mindenkivel aknek közé van a DVD elcsúszulésához, függetlenül attól, hogy rendben van, és nincs rendben a hímek. Elvésre is szórnyúságos vagyok.

A lexikot először olvastam a Ground Control első része ingyenesen letölthető, esetleg nem lehetne feltelni a mellékletre? Ne a következőre azon inkább a Steel Panthers legyen rajta. A Panzer General első része is felkerülhetne, tudom te nem a Dévényi Tibi bácsi vagy és nem is az aranyhal, hanem a szórnyúságos ogre. Király képek, de ki van a középén? Látnom az asztalodon a levori íráshoz nélkülözhetetlen dolgok vannak (beci csoki). Neked sem ártana 1 hét a Balatonon a karod majd nem olyan fehér, mint mellette a jegyzetb. További jó munkát! Tranquillity

Egy kis adalék akkor a képekkel kapcsolatban, erről úgyis többben érdekeltetek. 1. Az asztalon látható mindenképpen az az asztalom részét képezik, a foto orv ahol késült egy teljesen más helyen, mint ahol én szoktam hagyazni. Ettől függetlenül persze a csokival nincs is semmi baj, és természetesen azóta annak már nyomai sincsenek azon az asztalon. 2. Voltunk majdnem egy héttig a Balatonon. Ez volt az a hét, amikor az időjárás oly kegyes volt hozzánk, hogy egy egész napon keresztül sütött is a nap, a többi kénytelen voltam az eső elől menekülni bizonyos strandtól egyéb helyeken eltölteni. Barnára pörkölthet még most sem vagyok. Viszont, habár ez nem tartozik szorosan a Géméhez, de szeretném hogy jó kedvetek legyen, ezért elmondom, hogy szeptember elején, amikor ti, édes kedves és oly nyal szeretett olvasóm már vagy ezerral dolgoztok a melóhelyen, vagy évezitek a sul mindlen csodáját, akkor fogom magam és olyan helyre távozok majdnem három hétre, ahol bármennyire is szőfjátok rám az átkot, amikor is ezerral fog sűtni a nap, és baromi jól fogom magam érezni. Esztog, de nagyon csak esetleg, majd gondolok rátkot, akik itthon szenvedtek, hogy mennyire rossz lehet nektek, háááááá

(ez itt olyan nagyon gonosz hangon előadott háááááááá, csak a mihez tartás vette). 3. A középső képen az oly bájos, kedves, szeretetreméltó, és szép Broaf Somos Jeneux Sándor laptervező kisiparos látható, néhány olyan remek ötlet végighatgatása után, amivel rajta kívül senkinek sem kellene dolgozni, neki viszont több órát. Ha jól emléks, valami hasonló arckifejezés után történt meg az előző nemlevrov kiadása is, valami „dixán neaztek aszátok-meg” mormogás közepette.

Barbarians. Udv, Brax baj történt: kölcsönadtam egy szaker gyerneknek a legújabb Gamert és az.....KITÉPETÉY ÉGY LAPOT BELŐLE, RÁADÁSUL A LEVROV MÁSODIK OLDALÁT!! EI is koboztam tőle pár CD-jét és pénzbitzenget is követeltem tőle, bár tudom, hogy mindazon cselekedetek nem esztelhetik ki nagy valószínű, Brazilt, ezért megátoktam, hogy soha többé ne ihasson/ehessen sőt/gumicukort. tisztelettel, nanoghost UI! ti lézen the best

Most nem azért, de sokkal jobban jártai volna, ha megírtad volna a sörrel miközben gumicukort kell zabálni annak a barbariannak. Ugyan már, mit ér egy kis anyagi büntetés meg azok a cédék. Hidd el, sokkal jobban megemlegette volna azt a napot, lehet, hogy még most is ordítva hányra annak az izkrombónak még csak az emlékre is. Neked meg egész életrebe lenne egy remek kis emléked, amire bármikor nagyon gonosz vigyorral a képeden emlékezhetsél. Gonosznak lenni jó.

Gráfikáról, minőségéről, xarokról, és minék örüljén a nép egyáltalán - megmondó levél. Halli Brax és az egéshall Brx Gamer pláne a nónény szereplésekben a fogaggyunk hogy tő most nyaraltok Ma már én is túl vagyok az utolsó munkanapon jessz. Olvastam a kis magazinotokban a civfán kifakadását. Ezt szeretem amiko kifakadnak meg egyrészt bül van másrészt meg legalább tudom hogy vannak még arcok akik régóta nyomják a gémeiket, és szeretik is. Nem tudom más hogy van vele. Én is naon rég nyomom a soxar gémet és meg kell monjam U:régen is volt szer játék és most is van. Régen kevesebbet volt a xar gémet viszont a gémméle is alig volt jelen, így örülünk ha kaptunk valamit a kezettész kártrázis nyomorodványunkba. Akkor már a szarok is jót voltak. Ma is néha elég a régi xaar. De ha tré a grafika engem bizony zavar. Nem azé van 2004 hogy kocka aron sprite-okt bámuljak a nyomorult drága és egy pillanat alatt elvult atomerült menem. Akko téleg a jo a laptop azon uccos lehet rendesen jácáni Azé elfogadnék egyet. Gondoltam nem is azlok én ehét a levélkéhez hozzá, mert minék, elvésre az egy jó kis megmondólevél. Azért megiscsak megjegyzem Immáron kb. tizenhétzerőt-azsharmincnyolcadszor, hogy de igen, de fontos nekünk is a grafika, de mennyire,

hogy fontos, de attól, hogy valami csak jól néz ki, viszont ezen kívül semmit nem kapunk mellé az nem ér semmit. Mármost nekünk, de jól tudom, hogy sokan vannak olyanok (nem ogrék) akik arra élveznek, hogy hüvázeg de fájén néz ki a monszta, de marha jó effekt, de állat fényhatás, stb, stb, és ezektől lesz egy játék király, meg attól, hogy van nekik hozzá legújabb videókártya, meg processzor és ram, és az akkor hődekirályvázház. Nem sajnálom én senkitől az atomerőműveket és a technika legfejlettebb újításait, nehogy férdézték, nekünk is van ami kell, csak némilig sajnálkozok ilyenkor, hogy egy nem mindenkinek jut. De a mi lópiakult várhatnák el manapság, amikor az emberek nagy része attól érzí magát királynak, hogy olyan cipőt vesz aminek az volt a reklámjában, ha azt veszed akkor király leszel. Vagy egészen őrszerű, egymással dzsózart hülyegyerek csatobaságát hallgatják, mert milyen okosakat mondanak. Vagy egyáltalán van olyan ember (márpedig van!) akinek a példaképe egy pornószeznáz, és életcélja, hogy valóságában legyen szereplő. Vagy akinek mindig az a menő, amiről a többség azt mondja, hogy az a menő, akaram mondaní trendi. Vagy bundakeztyű. Vagy papucs orrán pamutbőjt. Mi, ogrék, nem kajáljuk be ezeket a marketingszarakat.

Nekem a grafika fontos, mint atom. Mert az innováció volt az amit megpillantottam a c64 ról amiga500ra váltás folyamán. Mindenkit ez érdekel. A doom 3 meg a halfilte20t azért várjuk olyan nagyon mert arra számítlunk hogy kibaszot körül a nyolc két játék vár ránk soha nem látott grafikaival hajazni való játékmennetel. Szupl lesz. Addig már legyetek jók és hagyjátok ezt a sok siránkozás kedves olvasok. Meg igazán nagyon örülni kell ezeknek a játékoknak. Mert ezek a játékok ékes bizonyítékai az elmúlt pár évrnek. Hova fejlődtek éne jobbak vagyunk, mint a magyar fogatható véloágotat. Csád és jó nyaralást mindenkinek, menek veszek a fiamnak egy sreklut a bórgerbe (Kirkó dő Csemp)

Doom3-ról már olvashattok is. Nem is sikerült rossza, azt onnan lehet leginkább leolmni, hogy én, az abszolút antiagis játékos is több órát játszottam vele. Tulajdonképpen a grafika és a technikai megvalósítás tetszik is, csak úgy kb. a negyedik pályára meguntam a monoton sötétiséget és a vibráló fényeket, meg zavart a játék körülbelül nulla minőségű fizikája, de az utóbbi szinte el is hanyagolható. Arról meg nem is beszélve, hogy a Doom3-ról másik cikk szól, és mint említettem volt, nem is akarom nagyon hozzáírní ehhez a levélhez semmit. Nem is írok.

Nem levél ez se. Udvozölöm! Ez itt a nem levél, amiben közlöm önök, illetve nem közlöm, hogy nincs semmi mondanivalóm önökhöz! A nem viszont nem látszra, Wgl! Nem szivesen olvasom, de azért nem híném, hogy nem gondolod, hogy nem szeretlek téged legszíbb annyira, mint ahogy nem szeretem az összes többi nem levélíró se.

Hiperbolikazusztanzians (a levél mondanivalóját általában ugyebár már a cím is sokta tartalmazza, ez a cím pl. értelemten). Ö grék legszörnyűsegeibbikel! (Ilgleen?) **Luis Maria Leoncio Hosé Carlos Santiago** Öö. Háá léz. Nemtom mámost miről írjak neked. Lehet, hogy ezzel végez lesz. Neeem, nem örültesz. Mindig is tudtam hogy te egy léz vagy a Tömleöz Létsákolnak! (Mindenki olvasson Terry Pratchett-et, még te is). Ide írok neked egy agyistuláló üzenetet: ***X fogókórka **** Na most a zagyistulálós miatt ezt itten magára vonatkoz-

tatod, és olyan szörnyű ordításban törsz ki mint a Sanitarium-ban a laboratórium pályá végén Max! Innen is üdvözlet Lily-nek, aki szintén játszott vele).Na most hogy remélem szőszertint borzolom az idegeidet: Viszlát te nagy, zöid olyan mint a hagyma emberövé szörny. Frozenstein ÜI. Ebben az üzenetben nincs benne a neved. hehe **Ez az első levélhez hasonlít, a komoly mondanivalótól hordozó levelek halmozának egyike.** És (-se! nem kezdünk mondatot, de én a Korr-ért mindent megteszek!) ez jól Ameddig egy csomó ilyen levelet küldözgettek, addig abból simán tudom, hogy nincs semmi baj veletek, vidámak vagytok meg boldogok és szalima. És (-se!, mint mondtam, általában nem kezdünk mondatot, de Korr mindent törődést megérdemeli, talán végre ilyenekkel rá tudom venni, hogy ne csak a hozzájárulást háljalját javicssa, hanem a sokakat által reklamált bedűnyyösösélt is lehessen olvasni a nemlevorban) (Jó, de mit tegyek, ha állandóan későn jőnnék meg a cikkek, és olyan fáradt vagyok, hogy értelmes gondolat sem jut néha eszembe, nemhogy beszólás... - a korr) miközben az előbb még tudtam mit akartam írni, csak a Korr-nak szóló hosszú zárolés üzenet közben elfelejtettem, ezért maradtunk annyiban, hogy igenis örülök neki amikor egy-egy ilyen levél erejéig meg a jókedveteket és ökörségeiteket is megosztjátok velünk, ezért most ízlak is egy sörítalt az egészségetekre! TSSSSZZZZzzzzttt (hangtanúsó szó), egészségetekre, gluglugu (ez is hangot kíván utánozni, kevesebb sikerrel).

A havi hasznos levél. Üdv. A Nemlevorban fájlalta valaki, hogy nem fut az Armageddon XP alatt. Nos, van megoldás. Mily meglepő, a Team17 oldalán kell megkeresni, a wormsarmageddon team17.com/main.html?page=supp area=upda link alatt megtaláljátok. Figyelem, a patch még jelenleg is fejlesztés alatt áll! Kösz a figyelmet. No! 10+ éve olvasotok

Nahát, tényleg, ki gondolta volna, hogy azok fogják megcsinálni a javítást, akik a játékok készítették... Nagyon kösz mindenkinek olvasó nevénél is.

Nemlevor dizajn beüt. Szasz Brazíl! Nagyon állatra sikeredett a nemlevor. Szerintem ha képek nem is lesznek, akkor is meg kell hagyni ilyen színesnek. Nem kell sajnálni a tintát. Menj ki napozni, hogy jól lebarunul, ne mindig a szerkesztőségben ülj és olvasd a mi leveleinket. Menj a strandra és lesd a csajokat. Nagyon jó az üg-ság!!!!!! Szavaszi Kösz hogy elolvastál. (Szabó Zoltán)

További képeket Brófat Pablo Copacabana Baldomero Fernandez Sándor krónikus leterheltsége miatt nem tudok garantálni, de az lehetséges, hogy színészes tekintetében ímáletlen valami megdöböntöt tud alkotni. Ahhoz képest, hogy komoly fogadássalnak voltak arra nézve, hogy mennyien fogják bizonyos mesterségeket úszk köz besorolni az oldalkezfűzők anyukáját, illetve fogok minket elkölteni olyan helyekre, ahova egyébként jókívánságokból ritkán szoktak, nos szóval és akarom mondani léz, mert teljesen meglepődöttünk azon, hogy az eddig mindenkinél, meglesmetlen, mindenkinél aki ír nekünk teljesen bejött. Az persze lehet, hogy a többiek csak órási sokkot kaptak és még nem tértek magukhoz, de legyenik inkább optimisták, és gondoljuk azt, hogy végre valami olyt csináltunk amit nagyon heilő, nagyon zsír, nagyon karaj, estábbibb, esatöbbi, esatöbbi.

A királyság szaga. Szia Brazil! A minap gondoltam egyet, és felvásároltam minden konkurens lapot. Hosszas vizsgálódás (szolgáltatás) után arra

jutottam, hogy a Gamernek van a legaromásabb, legidőutó, legfrissitőbb illata. Ja meg minden más szempontból is a Gamer lett a király, csak úgy mellesem... Amíg a korr, meg nem kéri a kezét, addig én is olvasni fogom a Gameret (bocs, jobb nem jutott eszembe pillanatnyilag) (Figyelem! Most hangzott el az örök élet titka!!!! - a korr) Pá! Syca (De hiszen ez undorító, bár a tókorrú már áttért Örggöba (orgre akár lenni... - a törd.) Ne tud meg, amikor készül minden aroyas szaga van a dolognak. Az egyik fő ograbarlang, nevezetesen ahol a Törd. és a Bróaf Tullio Lisando Fidenso Sanyi hegesztik az újságot az egyik legjobban. Percenként harom cigi, puki és ha kaja is volt, akkor kellemes kis büfke alakjátok a hangulatot, és az újság kinézetét gyönyörűre, a szagokat most külön nem ecsetelnem, de meg számoljátok hozzá a Törd. hónáljszágát, aki ugyan kevésbé ogre mint te, de szaz szempontból mindenesetre mellő, a tiszteletünkre. (IGEN IGEN IGEN Partitűm adok majd ki! A mellékletekben tekintetben kérdesz meg orvosot, győztesorozás... - a törd.) Na és aztán egyszer csak megérkezők oda én is. Tökéletes idill, libyokat megsegényítő illat, és kulturális felemelkedés jellemzi ilyenkor a szerkesztőséget. Csodálatos. De most akkor most akkor mi van most, ha a Korr megkéri a kezem, akkor meg mi van akkor? Az nem jelenti azt, hogy azonnal igen mondok neki, akkor még ne érezd úgy, hogy neked nincs esélyed, és ha szigorúan anyagi érdekekből kifolyólag hozzámennek feleságló/terjű, akkor sem lennék hozzá hűsöses, szóval csak olvassát minket csak továbbra is, né para, né féltékenység, né hiszt, kajne pántik!

P166 multigém kompó eredményhirdetés. Mint ahogyan arról az előző két lapszámban volt szó, olyan játékok ajánlásai vártuk tőletek, amik elfutkaroznak egy combos Pentium 166 vagy annak megfelelő teljesítményű gépen. Néhányan férdéztettek, és webes játékokat ajánlottak, amik ugyan tényleg megteleinek a feltételeinek, ha úgy nézzük tényleg multiplayer, és mivel ezek nem voltak kizáró tényezők, mi meg kétsésgívül a legjobb szivő ogrék vagyunk ezen a földön, így legyintettünk egyet, háá legyenek ék is benne a sorsolásban. Benne voltak.

A nyertesek: Szabó Balázs, Tóth Zsolt, Farkas Máté, gratulálunk nekik, a nyereményük egy-egy garatitűm keveset használt Gamer póió. Az általuk kúldött levelek és benne az ajánlatok a LÉtrában olvashatók. A sorsolás tisztaságát senki sem vonhatná kétségbe, hiszen a nyertesek egyike a levetőben még mustáros-fejtőlé nyúl recept is volt... < És a sorsozást én mondtam... Már nagyon meg is bántam! Azért gratulálók - de nem szivből. Lily >

Ennyi lett volna a Gamer kétvéges állnapi nemlevorja. Köszönjük mindenkinek, aki akár az elmúlt két és a előtte levő nemtom mennyi évet eltöltötté velünk, jó volt veletek. Hogy mi lesz a következő két és még néhány évben, arra itt és most nem válaszolok, maradjunk annyiban, hogy lesz, ami lesz, és nem lesz, ami nem lesz, ennél pontosabban jóslatokba nem bocsátok. Puszt mindenkinek, legyenek jók és szobatlatok, továbbra is törjétek előre rendületlenül az elhízásért folytatott harcban, éljenek a csajok, csók.

Brazil, alias Luis Maria Leoncio Hosé Carlos Santiago Brazil@ogr.hu
röff: nehogy azt higgyetek ám, hogy a fenti e-mail cím és a benne említett szajt csak vicc. Csak kukkantatok oda időnként, de legkésőbb októbertől ott majd Kiméletlenül Megmondjuk Mindenről!

MINDENT EGY HELYEN

masteringtől a sokszorosításig...

DVD5, DVD9, DVD10



...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8081 Szekesfehervar, P/L 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-577 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



GAMER SISTERS



INTERNATIONAL OGRE COMMUNITY



GONDOLTUNK... AZ? AZ!

SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Beware ogres!

Ez ilyen. Megint írhatom a szerkesztőségi pillanatképeket. Még jó, hogy már előző hónapban mondtam Mocsynak, hogy ebből nem lesz rendszer. Már akkor tudtam, hogy az lesz a vége annak, hogy egyszer jószívű, aranyos, kedves, bájos, szép, előzékeny és segítőkész vagyok, hogy következő hónapban megint leültek nek, és satuba fogják a... ööö... mindegy.

Úgyhogy kénytelen-kelletlen, de itt ülök megint az átmeneti megoldásként használt gépnél, még csak nem is a sajátomat használhatom, ez kész röhej. Braz velem szemben épp az új telefonomat próbálja megismerni, de csak fikázza ezerrel, és különben sem ért hozzá. Most mondjuk, oda kell mennem, mert épp azt kérdezi, hogy a teljes telefonkönyv törlése gomb, az hogy működik. Nem szeretném, hogy baja essen, úgyhogy odamegyek, és adok neki inkább vattacukrot, hátha jobban eljárszik majd vele.

Amúgy a hónapban nem történt semmi érdekes, a Doom 3-on kívül. Mocsy természetesen nem játszotta végig, mert full nem tudja, hogy kell strafe-elni, bár azért valamiképp könyit a dologhoz, úgyhogy ISTEN módban talán két hét múlva végez majd vele. Ezért választja mindig az RTS játékokat, mert azokban legalább verhetetlen és vérprofi. Mindenki maradjon a saját járókájában, mindig ezt mondja. :)

Lily épp a juhtúrós-csokis-csirkés pizzáját (vagy mit) szeletelgeti, és ernészt ezerrel, közben a The Sims 2 cikkét polirogatja nagy műgonddal. Nem is értem, hogy 382 kép közül hogy dönti el, melyiket teszi be, mivel mindnek tudja a történetét, és mindegyiknél tapsikolva, hatalmas mosollyal meséli, hogyan szorult be a játék bugjait nyomán az egyik bébigyerek a falba (bár elvileg a kiságyba tették le aludni), ahol aztán nem lehetett mosdatni, ezért bűdös volt meg minden, és le kellett bontania a házat stb. A kicsi egyébként valóban mátrixos pózban lebegett a semmiben! Nem igazán vágom, hogy ez a Sims cuccos hogyan működik, de jobb, ha ilyenkor bölöget az ember, mert különben nem kap pizzát, márpedig én éhes vagyok. Ezek szerint számítós.

Lawman dolgozik a legtöbbet megint, mert ő csendben van, és a DVD-t hegeszti mint vaddisznó, bár az is igaz, hogy képtelen egyenes IGEN vagy NEM választ

adni az egyszerűen feltett "Kész van már az a nyamvadt DVD tesókám?" kérdésre... Nem is értem, olyan sokan segíünk neki...

A múlt havinál valamivel oldottabb a légkör, Braz legalább nem hisztis annyira (mert már rég kész a Levrov), így haladunk is a lapleadás utolsó fázisában. Kis csúszás úgy néz ki, lesz, de az is legfeljebb amiatt, hogy megpróbálom lefotózni a monitort, ahogy írom ezt a nyúlarknyi oldalt.

Herr Broáf mestert ismét sikerült megörökíteni egy, az utókor számára már-már felbecsülhetetlen értékű fotóval, döntöttek el Ti, hogy elmennének-e fagyizni vele, ha hívna.

Hunor itt sincs, de legalább nemes cél érdekében van távol. Történt ugyanis, hogy végre visszahozta azt az ominózus Starfox DVD-t, csak épp a lemez nem volt a tokban, úgyhogy mielőtt lecsatolta volna a rollert, már indult is vissza, nehogy véletlenül fültölvön költötssem.

Közben azonnal idéznem kell a szomszéd szobából történő, Lily által az éterbe eresztett átkiabiálásokat:

"Fiat, te azért szoktad csinálni, nem? Mert Braz azt mondja, hogy ha nem elég hangos, akkor nem lehet tudni, hogy hol jó. Igaz ez, vagy csak Ő van elborulva megint?"

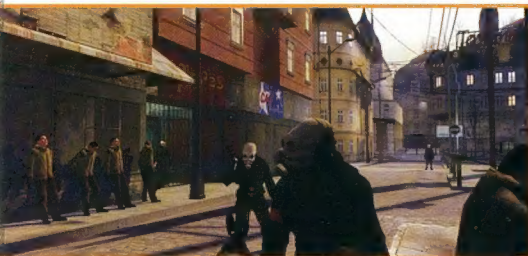
Át sem merek menni, még a végén megrotonkan itt a felnőttek. Kicsi vagyok én még ehhez, de legalább belecsempészhettem, hogy milyen emberekkel vagyok összezárván. Nem bírom én ezt, úgyhogy haza is megyek inkább, mert meleg van, és izzadok, plusz bűdös vagyok. Meg hisztis. Meg amúgy is elegendem mindenből, mindig kihasználtnak, soha többet szerkesztőségi pillanatképek, fúj. Csak, ha kapok csokit. Sok csokit. Nagyt, nem ilyen zsebcsokit. Legalább billentyűztényt... Ha nem nagyobb... Megalómán-féle csokit...

A hónap vicce:

Nagyon ritka női név, négy betű? Béla.

Half-Life 2

Szinte hihetetlen, de igaz: a Doom 3 után elkészült a második nagygűy. A nagyobb internetes online áruházak szeptember 1-re datálják a nagy napot. Persze roppant gyanús, hogy még mindig nem történt meg a bejelentés, miszerint a játék aranylemezre került, de azért reménykedjünk. Aki klasztrófiában szenved vagy unja a Doom 3 szűk szobát, az fellelegezhet: a Half-Life 2 tágas terei mindenért kárpótolják.



Juiced

A C-64-es hőskorszakban volt egy szoftver, amelyet Street Rodnak hívtak. Tudomásom szerint ez volt az első olyan játék, melyben az általunk feltüntetelt járműveket kellett versenyeztetni a többi vagány járgányával. A Juiced ennek a vonalnak a legújabb képviselője, és a képeket elnézve nem is kell neki szűgyenkeznie: 50 licenelt autót, több mint száz autentikus alkatrész, valóságű fizika és törésmódel. Rádásul még a grafika is egészen pofás lett! Kell ennél több?



Sherlock Holmes: The Silver Earring

Jó hírem van azoknak a játékosoknak, akik a Syberia 2 befejezése óta sóvárogtnak valami jó kis kalandjáték után. A Digital Jester fogja kiadni a legendás detektív eddig még nem ismert kalandját feldolgozó játékot, az Ezüst fülbevalót. A fejlesztők összesen 25-30 óra tiszta játékidőt ígérnek, ami egy kalandjáték esetében egészen korrektnek mondható. Holmes mellett irányíthatjuk Watson doktort is, sőt még asszisztensek is segíthetik a munkánkat. Egészen kellemes darabnak ígérkezik, a stílus rajongói ne hagyják ki.

Rome: Total War

Szeptember végére ígéri a nagysikerű Total War sorozat legújabb darabját, melyben a római légiónk mellett Hannibál harci elefántjait, Nagy Sándor lo-

vasságát, sőt még a vad barbár hordákat is irányíthatjuk. A grafika valami egészen elképesztő átalakuláson ment keresztül, több ezres csatákat irányíthatunk madártávlatból, de a katonák szintjére is lemehetünk, hogy közvetlenül közelről szemléljük a harcot. Kihagyhatatlan darab!

Silent Hill 4

Az előzetes révén ugyan már ebben a számban is ízelítőt kaphattatok ebből a játékból, de a végleges változat csak a következő számban kerül teszte-



lésre. A túlélő horror műfajában ez a sorozat mérőföldkő, bár PC-re csak az utolsó három rész készült el. A Silent Hill védjegyének számító nyomasztó hangulat és groteszk szörnyábrázolás most is nagyon üt, bár a második és harmadik rész sikereit nem fogja elérni.

Armies of Exigo

A magyar illetőségű Black Hole nem titkolta: a Blizzard babéraitra vágyik: első játékkuk egészen elképesztő módon "hajaz" a két évvel ezelőtt megjelent Warcraft III-ra. Az EA által kiadott tesztverzió ugyan teljesen játszható volt,

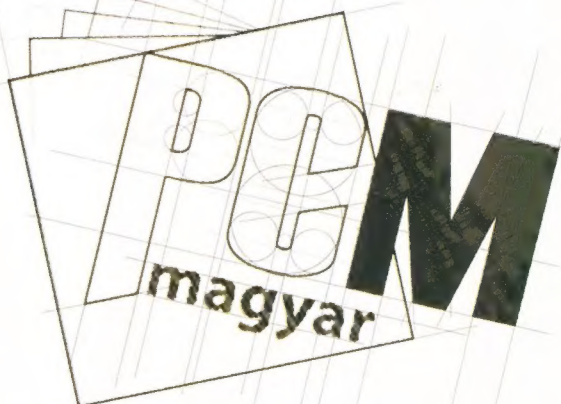


de a hiányzó átvezető animok kissé nehézkessé tették a cselekmény nyomon követését. A tavaszi sajtóbemutatót még szeptember 9. volt köbe vése, mint megjelenés, de azóta már hallottunk olyan pletykákat is, mely szerint elcsúszott október végére. Akkor meg ütközni fog a Battle for Middle Earth-szel...

A 2004/10-es DVD filmmelléklet címe lapzártakor még nem volt ismeretes.

A következő Gamer Magazin 2004. szeptember 24-én jelenik meg.

Pontosan – Önnék!



magyar pc magazin

...az IT-szaklap





GIGABYTE 8Σ Series

Fusion of Top Innovations ▶



Processor

LGA775 90nm
Intel® Pentium® 4 Processor



Memory

Dual Channel DDR2 533



Cooling

U-Plus DPS and Cool Plus



Peripherals

IEEE 1394b/SATA/USB 2.0



D.P.S

U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)



Ethernet

Dual Gigabit LAN



Audio

Intel® High Definition Audio



ShieldWare

A solid pack of unique software features

GA-BANXP-D



- Intel® 925X
- 8Σ Series
- U-Plus D.P.S.
- Wireless LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- Dual Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) Audio

Visit Us at: WWW.gigabyte.hu

For more information, please call our distributors:



CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.: +361-301-0600
Fax.: +361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
- The specifications and pictures are subject to change without notice.
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
- Any discrepancy in or with this GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or liability to your processor, motherboard, or any other components.